PS one PS2 N64 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

# VA VISKAS APIE PlayStation

Nr. 9/2002

Kaina 4,90 Lt

JSRF

Drakan

A-Train

Frequency

Apocalypse

Gta: Vice City

Rainbow Six: Lone Wolf

Heroes of Might and Magic

Nightmare Creatures II

Super Cross Circuit

# Deus Ex

9 771392 953007 09

V.A.

# TURINYS

## TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės


PlayStation 3? ..... 004
GNT savaitgalis 2002 ..... 005
VA TOP&BOTTOM ..... 006


## NUMERIO TEMA Deus Ex


Deus Ex ..... 007


## VA iš dirbtuvių


Frequency ..... 012
Rayman 3 ..... 012
GTA Vice City ..... 013


## PS2 karta


Drakan ..... 014
Heroes ..... 016


## PSOne apžvalga

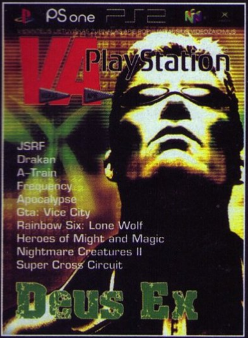

Nightmare Creatures 2 ..... 018
Apocalypse ..... 020
Super Cross Circuit ..... 025
Rainbow Six: Lone Wolf ..... 026
A-Train ..... 028


## Xdėžė


JSRF ..... 030


## Game paused


Videožaidimų istorija ..... 032
Skaitytojų apžvalgos ..... 034
*Carmagedon*
*Warzone 2100*
*Tales Of destiny*
*Mission Impossible*
*Agressive Inline*
*NHL Face Off 98*
*Final Fantasy IX*
*MTV Snowboarding*
Top 5 ..... 040
D.U.K ..... 041
Skelbimai ..... 042


Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.


Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 287.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.



Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

# Vis daugiau PS 3 smulkmenų

**Rugpjūčio 7 dieną Sony, IBM ir Toshiba atstovai pranešė, kad Cell procesoriaus (apie kurį sklandė daug gandų) kūrimo darbai lyg ir baigti. Kompanijos patvirtino, kad netrukus bus gaminami eksperimentiniai procesoriaus modeliai. Tikima, kad būtent Cell procesorius taps naujos superkonsolės Sony PlayStation 3 širdimi.**

Pasak IBM atstovų, kuriant Cell procesorių investuota apie 400 milijonų JAV dolerių, be to, trys kompanijos dirbo visus metus. Cell kūrėjai tikisi, kad investicijos pasiteisins, mat naujasis procesorius turėtų pranokti visus mirtinguјų lig šiol išbandytus procesorius. Pasak kūrėjų, vienu metu Cell lengvai įveiks netgi keletą pateiktų užduočių. Kalbant mokslininkų žodžiais, per sekundę šis procesorius atliks daugiau nei trilijoną matematinių operacijų. Tai reiškia, kad Cell dirbs beveik šimtą kartų greičiau nei dabar dirba 2.5GHz Pentium 4 procesorius.

Cell procesorius žada nustebinti ne tik greičiu. Pavyzdžiui, suspaudimo variklio pagrindas — keli procesoriai. Tai leis atkurti videožaidimuose ir filmuose dėl trukdžių dingusias detales. Be to, Cell architektūra greičiausiai pakeis tradicinį konsolių grafinio procesoriaus modelį, kuris yra Xbox, naudojančios Nvidia Corp. procesorių, ir GameCube, naudojančios ATI Technologies Inc. grafinį variklį, pagrindas. PS3 ir kitos šį procesorių naudosiančios programos turės vadinamąją „savęs gydymo" galimybę, t. y. „nenulūš".

Jeigu visoms trims kompanijoms pavyktų laikytis grafiko, komercinį Cell variantą IBM mums pasiūlytų 2004–ųjų pradžioje. Be abejo, naujajam PlayStation toks procesorius padėtų dar kartą pagerinti kai kuriuos rekordus, tačiau nei Sony, nei IBM kol kas nieko nežada...

## Du Crave žaidimai pasirodys tik 2003-aisiais

***Crave* atstovai pareiškė, kad *UFC Tapout 2* (Xbox) ir *The Lost* (PS2, Xbox) — dviejų naujų kompanijos projektų, turėjusių pasirodyti per Kalėdas, — per šventes, deja, neįsigysime. Nauja žaidimų išleidimo data — pirmas 2003–ųjų ketvirtis.**

Tiesa, kūrėjai suskubo paaiškinti, kodėl vėluoja *Tapout:* atseit šiuo metu tobulinamas anksčiau neplanuotas karjeros režimas. Kalbama, kad papildomas laikas nenueis veltui. Kodėl vėluoja *The Lost*, neaiškinama: tiesiog žaidimo kūrėjai *Irrational Games* sumanė keletą naujų triukų ir siurprizų, kurių neišvystume, jei žaidimas pasirodytų šiemet.

Žinoma, susidomėję seksime, kaip tobulinamas *The Lost*. Sužinoję ką nors naujo, būtinai pranešime ir jums.

# Futbolo klubai nori uždrausti *PS 2* žaidimą

**Trys pagrindiniai olandų futbolo klubai padavė į teismą *Sony Computer Entertainment Europe Ltd.* (*SCEE*) už tai, kad žaidime buvo panaudotas jų marškinėlių dizainas, žaidėjų vardai ir žaidėjų išvaizda.**

Teisme teisybės ieškos trys futbolo klubai: praėjusio sezono aukščiausios lygos čempionai *Ajax* iš Amsterdamo, antros vietos nugalėtojai *PSV* iš Eindhoveno ir UEFA taurės laimėtojai *Feyenoord* iš Rotterdamo. Klubai pareikalavo, kad *Sony* sumokėtų už jų nuosavybės panaudojimą. Žaidimų magnatei atsisakius tai daryti, sportininkai kreipėsi į teismą, kad būtų uždraustas Sony žaidimas *This Is Football 2002 PlayStation 2* konsolei. Žaidimą norima uždrausti Belgijoje, Olandijoje ir Liuksemburge, Beneliukso regione.

### Proceso pradžia

Žaidimas *This Is Football* siūlo rinktis įvairias komandas su skirtingais marškinėliais.

Šią žaidimo funkciją *Sony* pateisina tuo, kad tai, kaip dėvėti marškinėlius, nėra užpatentuota, o žaidėjų išvaizda *PS 2* variante — tiesiog atsitiktinumas, nes niekas nenukopijuota.

*Sony* advokato Willem Roos teigimu, anksčiau videožaidimų kūrėja bandė tartis dėl žaidėjų vardų ir išvaizdos, tačiau sandėris nepavyko — klubai užsigeidė milžiniškos pinigų sumos. „To nebuvo gana, čia ir yra visa ginčo esmė", — sakė W. Roos ir pridūrė, kad mielai sudalyvautų teisme, kuriame būtų sprendžiama, kokia pinigų suma tinka tokiam sandėriui.

Nors ir keista, *SCEE* nariai, vykstant teismui, buvo nekalbūs, vengė tiesiai atsakinėti. Praėjus penkioms valandoms po pirminio teismo posėdžio *Sony* atstovai nepanoro atsakyti į žurnalistų klausimus. Be to, *Sony* nekalbėjo ir apie sutartis su kitais futbolo klubais, nors žaidime *This Is Football* yra daugybė komandų iš viso pasaulio.

### *FIFPRO* leidimai

Teisė naudoti žaidėjų vardus ir išvaizdą dažniausiai suteikiama, tiksliau, perkama padedant kompanijai *FIFPRO*. Tai tarptautinė žaidėjų sąjungos asociacija, talkinanti žaidimų, reklamų kūrėjams ir pan.

Kaip yra žinoma, visi trys olandų klubai yra užregistravę savo marškinėlių dizainą, taigi apranga turi tam tikrą etiketę. Klubo siekis atstovauti sau verslo pasaulyje — išskirtinis dalykas sporto pasaulyje. Pareiškę tokį pageidavimą, futbolo klubai tapo *FIFPRO* sąrašų išimtimi. Futbolininkai atsisakė kompanijos *FIFPRO* paslaugų, nesuteikę jai teisės, turint reklamos tikslų, disponuoti žaidėjų vardais ir išvaizda.

### EA „pagalba"

Kompanijai *Sony* koją pakišo ir *Electronic Arts Inc.* (EA). Pasirodo, EA pasirašė bendradarbiavimo sutartis su tomis pačiomis *Ajax*, *PSV* ir *Feyenoord*. Bendrovė moka klubams už leidimą naudoti marškinėlių reklamą, žaidėjų vardus ir išvaizdą. Tai pranešė EA atstovas Olandijoje Jan Willem Knipscheer, dalyvavęs *Sony* byloje.

### Papildomas kivirčas

Visi minėti olandų futbolo klubai nepatenkinti dar ir todėl, kad žaidime demonstruojamas virtualusis stadionas. Nepasitenkinimą sukėlė reklama: juokinga, bet reklama žaidime tapo dar viena ginčo priežastimi.

Kurdama virtualiuosius stadionus, *Sony* išparduoda aikštės reklamos plotus. Šiuo atveju tai buvo mobiliojo ryšio kompanija *Vodafone Group PLC*. Žaidžiant komandai iš Amsterdamo, kurios marškinėliai panašūs į *Ajax* aprangą, stadione buvo matyti *Vodafone Group PLC* reklama.

*Ajax* klubas nepatenkintas, nes yra pasirašęs sutartį su kita telefonų kompanija — *Vodafone* konkurente *KPN Mobile NV*.

### Tikrovė

Olandų futbolo klubų advokatas Svens Klos užtikrintas, kad trys minėtos komandos — vienas iš *PS* žaidimo populiarumo rodiklių, tik dėl jų, tų komandų, žaidimas labiau vertinamas. „Kuo tikroviškesnis žaidimas, tuo daugiau jo kopijų nuperkama", — sako advokatas. *Sony* atstovo teigimu, videožaidimo realistiškumas — tai ne žaidėjų personažai, o stadione pliaupiantis lietus arba kaitri saulė, nuo kurios žliaugte žliaugia prakaitas. Tačiau *Sony* advokatas Ros nepaneigė, kad žaidėjų personalijos irgi turi šiokio tokio žavesio.

### Nuosprendis

Videožaidimų gigantė *Sony* ir trys olandų futbolo klubai teisme susirėmė rugsėjo 5 dieną. Galutinis nuosprendis, mūsų žiniomis, dar nepaskelbtas.

Naujienų iš teismo salės ieškokite kitame numeryje.

**Ginčo esmė?**

# GNT savaitgalis 2002

**Rugpjūčio 31–rugsėjo 1 dienomis Juodkrantėje vykusiame renginyje „GNT savaitgalis“ buvo pristatyti naujausi technologiniai produktai, greitai pasirodysiantys Lietuvoje. Renginį organizavo kompiuterinės ir programinės įrangos didmenininkė GNT Lietuva.**

Į jau penkerius metus organizuojamą renginį kasmet atvyksta vis daugiau dalyvių. Šiemet pirmą kartą į Lietuvą atvyko kompanijų AMD, Hitachi, Hyundai ir Mitsumi atstovai, buvo pristatyta Samsung, Caldera, Epson, DFI, Hewlett–Packard, IBM ir kitų firmų produkcija.

Teminiuose seminaruose buvo pristatomos naujausios informacinės technologijos. Parodoje bendrovės galėjo pademonstruoti turimą kompiuterinę ir programinę įrangą.

Mus labiausiai sudomino GNT Lietuva atstovo Dainiaus Urbanavičiaus pasisakymas „Home entertainment kaip verslo šaka“. Pirmą kartą Lietuvoje oficialiai buvo pristatytos žaidimų konsolės, jų programinė įranga ir priedai. Be to, pirmą kartą Lietuvoje garsiai prabilta apie žaidimų platformos svarbą vaikams ir suaugusiems.

**Naujausi skaičiai**

Remiantis kompanijos Electronic Arts atliktais tyrimais, konsolėms skirtų žaidimų pasaulyje išparduodama tris kartus daugiau nei PC ar online. Mūsų šalyje situacija truputį kitokia. Lietuvoje konsolės pasirodė visai neseniai, tačiau jas jau pamėgo namų žaidėjai. Daugiausiai kol kas išparduodama legalios PC programinės žaidimų įrangos. Tačiau reikia pastebėti, kad konsolių kasmet parduodama 5–7 kartus daugiau. (Mes labai stengiamės, kad konsolių būtų parduota dar daugiau :)). GNT Lietuva atstovas teigia, kad Lietuvoje su viena konsole parduodama 2,3 legalaus žaidimo. Mūsų duomenimis, Europoje su viena PS2 konsole parduodami beveik 3 legalūs žaidimai, tad situacija Lietuvoje nėra bloga.

Šiuo metu Lietuvoje nėra daug įmonių, prekiaujančių legalia programine žaidimų įranga, tačiau rinktis tikrai yra iš ko. Pavyzdžiui, GNT Lietuva atstovauja šioms kompanijoms: Electronic Arts, Vivendi Universal, Infogrames, Sony, Nintendo. Žaidimų priedų bendrovė siūlo rinktis iš Thrustmaster, Logitech, Sony ir Nintendo produkcijos. Kaip patys matote, patinkančią konsolę ar originalų norimos kompanijos žaidimą rasite be vargo.

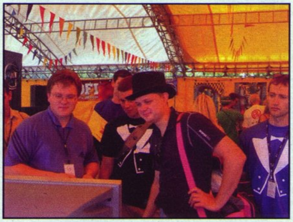
**Namų pramoga**

„Home entertainment — tai žaidžiant videožaidimus leidžiamas laisvalaikis, — pradėjo savo „paskaitą“ D. Urbanavičius. Norint taip leisti laisvalaikį, reikia arba kompiuterio, arba žaidimų platformos.“

Tai tikriausiai aišku ir akivaizdu visiems mūsų žurnalo skaitytojams, taigi manome, kad paskaitos „Home entertainmet“ įžangą praleisime. (Tiems, kas skaito V.A.PlayStation, turbūt nereikia aiškinti, kas yra konsolė ir su kuo ji valgoma :).) Čiupkime už ragų seminaro esmę.

GNT Lietuva atstovas pristatė Sony PlayStation 2 — bene populiariausią konsolę pasaulyje, jau pasiekusią ir Lietuvą. Be to, Dainius gyrėsi, kad jau pasirašyta sutartis su Nintendo: į Lietuvą jau keliauja pirmosios Nintendo GameCube ir GBA konsolių, žaidimų ir priedų partijos. Seminare Nintendo GameCube buvo pristatyta kaip konsolė jaunesniojo amžiaus žaidėjams, buvo pasidžiaugta tuo, kad ji sąlyginai nebrangi, paminėtas NGC ir GBA bendradarbiavimas.

Tikimasi, kad šias dvi konsoles ir joms skirtus žaidimus pamėgs ir Lietuvos žaidėjai. Abu variantai siūlo puikią pramogą, gerą kokybę, daugybę naujų įspūdžių...

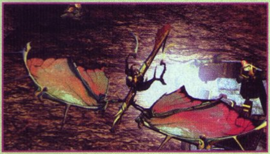


• Nuotraukose — renginio akimirkos...

## Xbox žaidimukai

**Sega paruošė naujų žaidimų, skirtų *Xbox* konsolei ir turinčių *Dolby Digital* 5.1 garso sistemos variaciją, sąrašą. Rugsėjo mėnesį parduotuves pasieks *Sega GT 2002*, spalį išvysime *ToeJam & Earl III* ir *House of the Dead 3*, o lapkritį jau bus galima įsigyti ir *Panzer Dragoon Orta*. Žadama, kad visi žaidimai mus maloniai nustebins, be to, nereikia pamiršti įdiegtos garso sistemos.**

„*Dolby Digital* suteiks žaidėjams tą informaciją, kuri negali būti perteikta ekrane, — sako Akihiko Mukaiyama, *Panzer Dragoon Orta* direktorius. — Pavyzdžiui, *Panzer Dragoon* žaidime galima laisvai dairytis į visas puses net ir skrendant. Tai leidžia pastebėti atsėlinantį priešą, numatyti savo veiksmų taktiką.“ (Mes vertinsime tik tada, kai pamatysime ir išgirsime :).)



## Doom III

Kompanija *Id Software* jau seniai galvojo apie savo naujo FPS žaidimo *Xbox* versiją, bet dar nebuvo patvirtinusi konsolės varianto. Dabar jau drąsiai galime teigti, kad *Doom III* versija *Xbox* tikrai pasirodys.

*Id* kompanijos atstovas John Carmack atskleidė, kad konsolės varianto grafika bus tiksli *PC* kopija. *Id Software* tuo gali tik didžiuotis. Šių metų *E3* parodoje debiutavęs *Doom III* pelnė daugybę apdovanojimų, žodžiu, įvertinti ne tik grafikos elementai.

*Xbox* žaidimas bus pradėtas tik baigus *PC* versiją. Kompanija tikisi, jog naujiena pasirodys iki 2003 gegužės mėn., t. y. iki kasmetinės E3 parodos pradžios.

## Priedas GameCube konsolei

***Nintendo* informuoja, kad spalio 3 dieną Japonijoje pasirodys naujas *GameCube* priedas — „Broadband“ suderintuvas. *DSL* ir kabelinių modemų vartotojams, žaidžiantiems *GameCube* žaidimus, šis įrenginys leis džiaugtis nauju greičiu. „Broadband“ suderintuvas kainuos apie 31 USD (beveik 109 Lt).**

# Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

| PlayStation | PS2 | Xbox |
|---|---|---|
| 1 WEAKEST LINK | 1 TOCA RACE DRIVER | 1 HALO: COMBAT EVOLVED |
| 2 CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ | 2 MEDAL OF HONOR - FRONTLINE | 2 PROJECT GOTHAM RACING |
| 3 DELTA FORCE - URBAN WARFARE | 3 GRAND THEFT AUTO III | 3 ENCLAVE |
| 4 DANCING STAGE EUROMIX | 4 PRISONER OF WAR | 4 SLAM TENNIS |
| 5 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? | 5 GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA | 5 DEAD OR ALIVE 3 |
| 6 ALONE IN THE DARK 4 | 6 TIGER WOODS PGA TOUR 2002 | 6 PRISONER OF WAR |
| 7 20 GAMES - FAMILY | 7 LMA MANAGER 2002 | 7 CHAMPIONSHIP MANAGER |
| 8 SPYRO 2 - PLATINUM | 8 V-RALLY 3 | 8 HUNTER - THE RECKONING |
| 9 POPSTAR MAKER | 9 GT 3 - A-SPEC - PLATINUM | 9 RALLISPORT CHALLENGE |
| 10 X-MEN MUTANT ACADEMY | 10 SPIDER-MAN THE MOVIE | 10 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE |

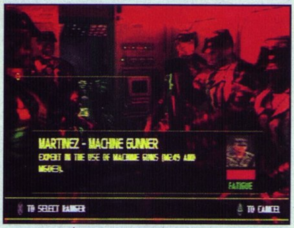
# Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

## Spec Ops

**Spec Ops galima pavadinti pigia Rainbow Six versija. Kvailos džiunglių išdaigos, t. y. betikslis lakstymas drauge su būriu nieko nenutuokiančių Džonų.**

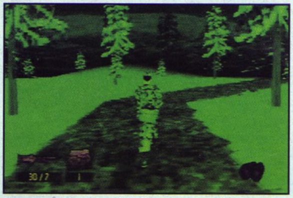
Žaidėjas tampa Specialiųjų JAV operacijų Desantininkų padalinio nariu, žodžiu, gali būti nušautas kiekvieną akimirką kiekvienoje vietoje. Turint omenyje, kad žaidžiame videožaidimą, tai neturėtų būti skaudu, tačiau Spec Ops kūrėjai pasistengė, kad šis žaidimas būtų skausmingas. Pasistengta, kad įveikti užduotis būtų kuo sudėtingiau: atseit tegul viskas būna tikroviška. Pavyzdėlis toks: kad desantininkai pasiektų tikslą, galite naudotis kompasu ir GPS įtaisu, bet priešų ar kitų kliūčių rasti tiesiog neįmanoma. Priešų galite rasti arba atsitiktinai, arba tada, kai jums šypsosi fortūna. Žinoma, priešų šansai nėra geresni, bet nieko nežinant ruoštis mūšiui išties nesmagu.

Pamatę ugnį, laukite skausmo. Paprastai atakų išvengiame lankstydamiesi ir prisidengdami,




bet Spec Ops — šios taisyklės išimtis. Ugnis jus apsupa greitai. Jei kulkų pavyktų išvengti, sveikam ir gyvam jums neleistų likti granatos, bombos ir spąstai.

Priešų AI logikos suprasti neįmanoma. Šiaip priešai gudrūs, pasilenkę, pasislėpę ar atlikę kitus manevrus moka išvengti atakų. Atrodytų, puiku, bet... Visa tai ir Spec Ops nedera. Ginklai netikslūs, netikroviški, šliaužioti po krūmus sunku, aplinkui švilpia priešų kulkos, sprogінėja granatos. Kartais priešai patys pasimaišo po



kojomis, tarsi prašytųsi nušaunami. Na, kad jums būtų nors truputėlį ramiau. Keista.

Spec Ops atrodo bjauriai. Gerai, kad bent nestrūkinėja, bet žaisti vis tiek nemalonu. Objektai baisūs, mašinas galima atpažinti tik iš toli. Aplinka beveik tuščia, augalų ir kitų gamtos detalių mažai. Žodžiu, mūšiai vyksta dideliame „niekur“.

Nervinti ima jau įvadinio filmuko garsas. Aplinkos garsai silpni, beveik nieko negirdėti. Priešininkų ir kolegų balsai įrašyti prastai, geriau apskritai nesišnekėti, tik šaudyti ir sprogdinti priešus. Tada dar galima kentėti.

Žaidžiant Spec Ops, peršasi mintis, kad žaidimas išleistas nespėjus jo baigti. Matyt, nebaigta versija voliojosi netobulinama, nes neturėjo vilties pasirodyti ekrane. Vis delto žaidimas pasirodė. O gaila...

Tiesa, jei šis žaidimas būtų išleistas be vieno žaidėjo režimo, matyt, jis net nepatektų į „Game Over“ skiltį — dviese žaisti tikrai smagu...

## Monster Jam: Maximum Destruction

**Siaubingos gigantiškų mašinų grumtynės — dar vienas bandymas renovuoti automobilių sporto žaidimus. Deja, nevykęs bandymas. Nors yra mašinų–monstrų, nors beprotiškai daužomasi, Monster Jam neatrodo žavus.**

Monster Jam siūlo daug opcijų. Kaip ir visi lenktynių žaidimai, Monster Jam — tai sezono ir parodomosios varžybos. Death Match leidžia niokoti kitas mašinas, Cash Grab — vogti pinigus ir taškus. Be to, yra daugybė mini žaidimų: pasirinkę Stadium Freestyle, už atliktus triukus gausite taškų; žaisdami Lava Island, naikinsite kitus sunkvežimius ir kovosite dėl „kalvos karaliaus“ titulo. Deja, mini žaidimai neįdomūs, jie sukurti sezono žaidimo motyvais.

Vieną Monster Jam bruožą reikia ir pagirti: žaidimas siūlo daugybę įvairių sunkvežimių. Galite pasivažinėti ir tradiciniais Grave Digger arba Destroyer, ir pagal licenciją įsigytais Hulk arba Spider–Man. Visus automobilius galima tobulinti, t. y. gali būti didesnis jų greitis, trauka ir pan.

Žaidimą slegia ir prastas valdymas. Kad nesitrankytume į sienas, turime nuolat reguliuoti rodykles ir analogines rankenėles. Pasirinkdami tokį jautrų valdymą, kūrėjai, matyt, norėjo

parodyti, kaip skiriasi automobiliai. Deja, visus automobilius valdyti sunku.

Žaidimo negelbėja ir jo išvaizda. Tiesa, scenos didžiulės, jose daug mažų objektų, kuriuos galima sudaužyti, taip pat rampų, kuriomis galima šokinėti, bet, pasižiūrėjus į trasas, susižavėjimas išblėsta. Blogiausia, kad Monster Jam gražus tol, kol nepradedame judėti. Pradėjus judėti, vaizdelis tampa nekoks. Kaltinti reikia prastą animaciją ir lėtą kadrų kitimo greitį. Kai Monster Jam žaidžiantys keli žaidėjai atsiduria viename ekrane, viskas ima vykti vėžlio greičiu, kitaip tariant, žaidimas iš lėto „kapoja“ kadrus. Išties nesmagu.

Monster Jam — apgailėtinas automobilių žanro atstovas. Bandymas sukurti ką nors panašaus į puikųjį Twisted Metal: Black žlugo.

# Deus Ex
## The Conspiracy

**Nenustebčiau, jei daugelis prisipažintumėte šį tą apie *Deus Ex* girdėję: vis dėlto tai gana senas žaidimas, *PC* pasaulyje debiutavęs prieš porą metų. Tie, kas su *PC* žaidimų pasauliu neturi nieko bendra, *Deus Ex* gali palaikyti savita naujiena: šio žaidimo versija *PS2* konsolei buvo išleista tik prasidėjus 2002 metų balandžiui.**

Kodėl šis žaidimas pasirinktas numerio tema? Na, teturiu du argumentus. Pirma, *Deus Ex* — tai milžiniškas naujovių užtaisas, kurį verta išmėginti. Antrasis argumentas susijęs su viltimi, kad kiti FPS kūrėjai iš šio žaidimo pasiskolins bent kelias šviežias idėjas. Tiesą sakant, *Deus Ex* (DX) vadinti FPS žaidimu truputį keista: tikrai nesu matęs šaudyklės, kurioje derėtų šitiek žanrų. DX daugiausia pastebėjau RPG, nuotykių ir *stealth* elementų. Žaidimo siužetas be galo įdomus, nuoseklus, nepaprastai intriguoja, kita vertus, sunkoka jį nuspėti.

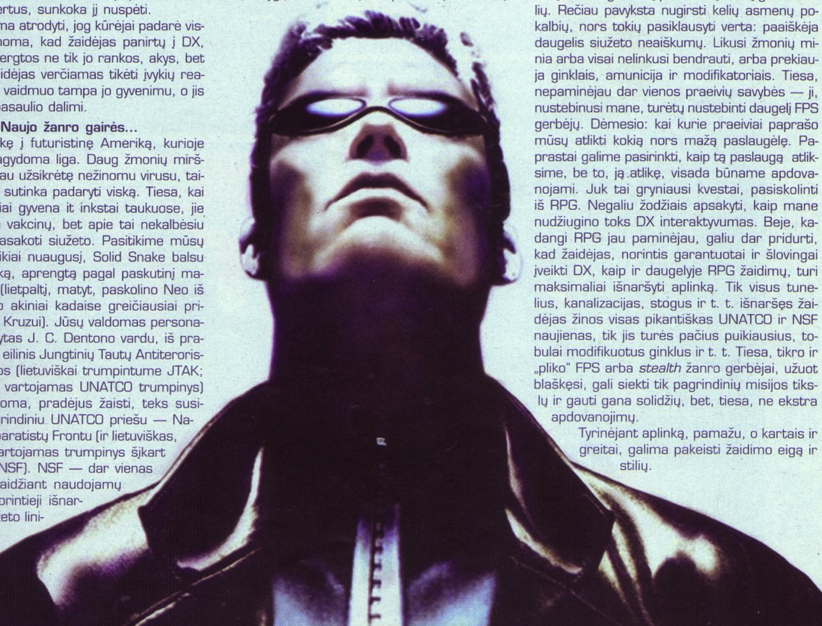
Žaidžiant ima atrodyti, jog kūrėjai padarė viską, kas įmanoma, kad žaidėjas panirtų į DX, kad būtų pavergtos ne tik jo rankos, akys, bet ir protas. Žaidėjas verčiamas tikėti įvykių realumu, žaidėjo vaidmuo tampa jo gyvenimu, o jis pats — DX pasaulio dalimi.

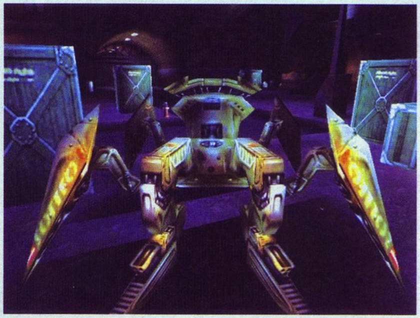
**Naujo žanro gairės...**

Sveiki atvykę į futuristinę Ameriką, kurioje siautėja nepagydoma liga. Daug žmonių miršta, dar daugiau užsikrėtę nežinomu virusu, taigi už vakciną sutinka padaryti viską. Tiesa, kai kurie žmogeliai gyvena it inkstai taukuose, jie nuolat gauna vakcinų, bet apie tai nekalbėsiu — nenoriu pasakoti siužeto. Pasitikime mūsų didvyrį — puikiai nuaugusį, Solid Snake balsu kalbantį vyruką, aprengtą pagal paskutinį mados klyksmą (lietpaltį, matyt, paskolino Neo iš „Matricos", o akiniai kadaise greičiausiai priklausė Tomui Kruzui). Jūsų valdomas personažas, pakrikštytas J. C. Dentono vardu, iš pradžių tebus tik eilinis Jungtinių Tautų Antiteroristinės Koalicijos (lietuviškai trumpintume JTAK; bet žaidžiant vartojamas UNATCO trumpinys) agentas. Žinoma, pradėjus žaisti, teks susiremti su pagrindiniu UNATCO priešu — Nacionaliniu Separatistų Frontu (ir lietuviškas, ir žaidžiant vartojamas trumpinys šįkart sutampa — NSF). NSF — dar vienas iš daugelio žaidžiant naudojamų trumpinių. Norintieji išnaršyti visus siužeto linijos užkaborius, turėtų daug bendrauti su praeiviais, skaityti po žaidimą išmėtytas knygas, laikraščius, naudotis visuomeniniais naujienų terminalais. Bendraujant su aplinkiniais ir skaitant spaudą, dažniausiai naudojami įvairūs trumpiniai, taigi pravartu juos išmokti.

Pradėjęs pirmą misiją, pamenu, apie žaidimą ėmiau galvoti nekaip. Tokius mano įspūdžius lėmė Dentono brolis, nuolat kartojantis, kad teroristai — irgi žmonės, nepatiko, jog reikia laikytis mirtį nešančių šaudmenų limito, įsakymų vengti visokio triukšmo ir t. t. Maniau, jog turiu reikalų su savita pacifistine *MGS* atmaina. Išvydęs erdves, kuriose teks veikti, buvau šokiruotas antrą kartą: tiesą pasakius, užuot pamatęs, tas erdves pajutau, nes visas lygis ekrane iš karto netelpa — slepiasi už horizonto linijos. Į visus (tiksliau, beveik visus) žaidimo lygius kimšte prikimšta siužeto papildinių, t. y. jau minėtų laikraščių, knygų, visuomenių kompiuterinių terminalų, bankomatų ir t. t. Dažniausiai po šiais objektais slepiasi idomūs siužeto papildymai, leidžiantys suvokti politinę žaidimo pasaulio situaciją, formuojantys mūsų požiūrį į aplinką. Antra vertus, ši makulatūra kartais lemia žaidimo siužetą: per daug prisiskaitę ne tuo laiku ir ne toje vietoje galime lepteleti neatsargią frazę ir negauti papildomų šaudmenų arba atvirkščiai — sublizgėti ir būti apdovanoti. Svarbesni siužeto papildymai — neutralūs arba nekalti praeiviai, asmeniniai kompiuteriniai terminalai ir informaciniai kubai (*data cubes*). Asmeniniai kompiuteriniai terminalai ir informaciniai kubai, užuot plėtoję siužeto liniją, paprastai suteikia naudingos informacijos, pavyzdžiui, galima sužinoti įvairių užraktų, apsaugos terminalų, bankomatų, svetimų pašto dėžučių kodų ar AK slapyvardžių ir kodų. Praeivių būna kelių rūšių. Žinoma, dažniausiai teks klausytis verkšlenančių įvairaus plauko valkatų arba raginančių policininkų ir kitų ginklo brolių. Rečiau pavyksta nugirsti kelių asmenų pokalbių, nors tokių pasiklausyti verta: paaiškėja daugelis siužeto neaiškumų. Likusi žmonių minia arba visai nelinkusi bendrauti, arba prekiauja ginklais, amunicija ir modifikatoriais. Tiesa, nepaminėjau dar vienos praeivių savybės — ji, nustebinusi mane, turėtų nustebinti daugelį FPS gerbėjų. Dėmesio: kai kurie praeiviai paprašo mūsų atlikti kokią nors mažą paslaugėlę. Paprastai galime pasirinkti, kaip tą paslaugą atliksime, be to, ją atlikę, visada būname apdovanojami. Juk tai gryniausi kvestai, pasiskolinti iš RPG. Negaliu žodžiais apsakyti, kaip mane nudžiugino toks DX interaktyvumas. Beje, kadangi RPG jau paminėjau, galiu dar pridurti, kad žaidėjas, norintis garantuotai ir šlovingai įveikti DX, kaip ir daugelyje RPG žaidimų, turi maksimaliai išnaršyti aplinką. Tik visus tunelius, kanalizacijas, stogus ir t. t. išnaršęs žaidėjas žinos visas pikantiškas UNATCO ir NSF naujienas, tik jis turės pačius puikiausius, tobulai modifikuotus ginklus ir t. t. Tiesa, tikro ir „pliko" FPS arba *stealth* žanro gerbėjai, užuot blaškęsi, gali siekti tik pagrindinių misijos tikslų ir gauti gana solidžių, bet, tiesa, ne ekstra apdovanojimų.

Tyrinėjant aplinką, pamažu, o kartais ir greitai, galima pakeisti žaidimo eigą ir stilių.





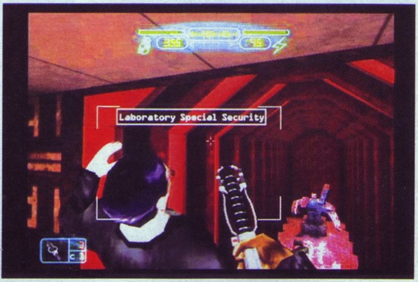
Dalyvaudami tam tikrose situacijose (kalbėdami, vykdydami užduotį ir t. t.), privalome rinktis. Žiūrint, koks mūsų pasirinkimas ir veiksmai, kai kurie žaidimo personažai susidaro apie mus nuomonę, taigi sunkią valandą netikėtai galime sulaukti pagalbos arba pagalių į ratus. Žinoma, svarbiausius dalykus, t. y. tai, kaip veiksime — gal apsikabinėję šovinių juostomis ir kuo didesniais ginklais lėksime į pačią priešų tirštumą; gal pasirinksime tylaus žudiko, apsiginklavusio snaiperio šautuvu ir modifikuotu pistoletu, vaidmenį; gal seksime brolio pėdomis, tapsime pacifistais ir vengsime teroristų, o prireikus naudosime tik trankvilizatorius, policijos lazdeles riaušėms malšinti, dujines granatas ir t. t., — renkamės vos pradėję žaisti. Žinoma, visada galima apsigalvoti, t. y., numetus dujų balionėlį, galima čiupti į rankas sunkų laužtuvą ir daužyti kaukoles; nugriebus ugniasvaidį, galima pasigrožėti liepsnų ryjamais teroristų kūnais. Tokie pasikeitimai turi įtakos siužeto linijai, bet tai — ne esmė. Esmė ta, kad kuo vėliau pakeisite kovos strategiją, tuo daugiau modifikatorių bus „sukišta" ne į tuos ginklus, bus išlavinti ne tie sugebėjimai, galų gale bus atliktos ne tos augmentacijos (augmentacija — tai savita cheminė-biologinė Dentono kūno modifikacija, leidžianti agentui naudotis supergaliomis pvz., matyti tamsoje, lėtinti širdies ritmą, sutvirtinti odą ir t. t.), o tai pranašauja didelius nuostolius.

Žaidimo istorijos nenagrinėsiu, nors ji išties įdomi ir paini. Trumpai tariant, žaidimo istorija verta to, kad visi žaidėjai stebėtųsi ir žavėtųsi. Be to, esu tikras, kad šio straipsnio skaitytojas turi teisę nežinoti, kas jo laukia :-).

**Privalumai ir jų kaina**

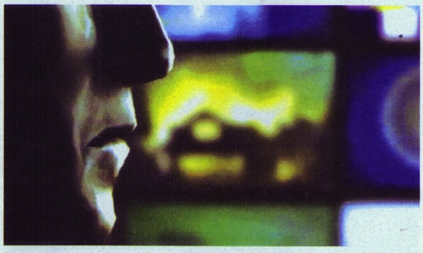
Hmm... Standartinis FPS: bėgame, žiūrime per vamzdį, šauname, susirenkame lavono turtą, bėgame toliau ir t. t. Misijai pasibaigus, viską pradedame iš naujo. Taip viskas vyksta mažiausiai penkis kartus. Nepamanykite, kad tapau standartinio FPS priešu: standartinės šaudyklės — tikrasis MALONUMAS, bet nesuklysiu teigdamas, kad kartais norisi ko nors naujo. Taigi imame standartinę šaudyklę ir metame į ją jau išvardintus komponentus: papildomus personažus, pagrindines misijas, šalutines misijas, papildomas misijas, puikų ir nenuspėjamą siužetą (pradžioje sakydamas, kad žaidimo siužetą nuspėti sunkoka, omenyje turėjau tai, jog dar neįpusėjęs žaidimo žinojau, kokia bus pabaiga, tik nežinojau, KAIP viskas vyks). Sumaišę komponentus, gauname netradicinį FPS. Kadangi tokių ir panašių žaidimų, gerai paieškojus, dar galima rasti, *Ion Storm* žengia dar toliau...

Personažo tobulinimas ir jo sugebėjimų lavinimas — tai RPG žaidimo savybė, šiam žanrui būdinga nuo pirmojo RPG laikų. Visi RPG fanai lig šiol tvirtai laikomi šios savybės glėbyje. Visi nori turėti savo personažą, sukurtą pagal savo poreikius ir pomėgius. *Deus Ex* — bene pirmasis (o gal ir pirmas) FPS žaidimas, siūlantis mums tokią galimybę. Rinkdami taškus ir nanoaugmentacijos konteinerius, tobuliname ir laviname savo personažo kūno galias ir sugebėjimus. Galbūt kai kas mano, kad šie dalykai yra nereikšmingi ar, neduok Dieve, nereikalingi, tačiau būtent ši funkcija keičia žaidimo esmę, būtent ši funkcija yra ženklas, kuriuo, stovėdamas milžiniškame konkurentų būryje, didžiuojasi *Deus Ex*. Tiesa, vis dar nepaminėjau ginklų tobulinimo. Žaisdami rasite tam tikrų ginklo modifikatorių, pavyzdžiui, sumažintą atatranką, lazerinį taikiklį, optinį taikiklį, didesnę apkabą, ilgesnį šūvio nuotolį ir t. t. Visi ginklai turi charakteristikas, kurios matyti inventoriaus meniu. Žodžiu, panaudoję modifikatorių, iš karto pamatysite, kokią jis teikia naudą. Na, kuris kitas dinamiškas FPS galėtų pasigirti turįs tokių savybių? Pasakodamas, kaip veikia skirtingi Dentono sugebėjimų patobulinimai ir augmentacijos, nenorėčiau prirašyti kelių tomų, todėl tepasakysiu, kad visa ši sistema veikai puikiai, yra patogi ir maloni.




Prabilus apie sugebėjimus, derėtų paminėti ir tai, kad auklėti Dentoną — žaidėjo prerogatyva, tiksliau, vyrukas atiduodamas žaidėjui į rankas. Kiek palavinkite savo personažą, ir jis bus puikus sunkiųjų ginklų specialistas, superhakeris, meistriškai laužys spynas, puikiai plaukios, bėgios ir t. t. Antra vertus, vienu metu galite lavinti kelis sugebėjimus: tada Dentonas, užuot tapęs vienos srities meistru, bus universalus karys. Jei derės personažo sugebėjimai, žaidimo stilius ir atitinkamos nanoaugmentacijos, jums teks garbė būti vienvaldžiu personažo ir žaidimo šeimininku. Kaip jau galėjote įsitikinti, žaisdami *Deus Ex*, laiką smagiai praleis ir FPS žanro lig šiol neišbandę RPG mėgėjai.

Inventorius — tai papildymas, kurį siūlo beveik visų žanrų žaidimai. RPG, kvestų ir nuotykių žaidimų ypatybė ta, kad čia yra gau-



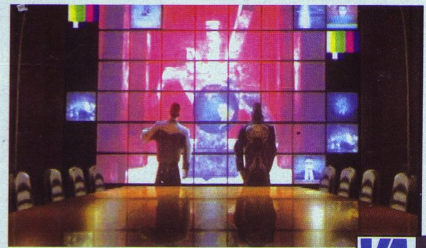
sybė reikalingų ir helabai reikalingų daiktų. *Deus Ex* inventorius tikrai nepanašus į standartinį FPS inventorių. Inventoriaus langas primena klasikinį RPG ar kvesto stiliaus langą, į kurį sudedami personažo nešami daiktai. Visi daiktai turi paskirtį, technines charakteristikas ir detalų aprašymą (tai man ypač svarbu, nes ginklais domiuosi :-)). Kaip ir daugelio RPG žaidimų, *Deus Ex* ginklai neišdėliojami automatiškai. Taip, tai daugelį RPG slegiantis trūkumas. Pavyzdžiui, mano lange yra aštuoni tušti langeliai, išmėtyti po visą lauką. Galiu paimti raketsvaidį, bet langeliai, kaip jau minėjau, išmėtyti po visą lauką, taigi Dentonas ima murmėti, kad ugniasvaidžiui nėra vietos. Vienu žodžiu, ši bėda sena kaip RPG žaidimai, taigi nervintis neverta — geriau nusiraminti ir su ja susitaikyti. Inventoriaus languose telpa visa Dentono įranga: standartiniai FPS atributai, t. y. ginklai (tikrai yra iš ko rinktis); ne visai standartiniai specialios paskirties įrenginukai, kuriais pastaruoju metu apkarstomi visi Džeimsai Bondai (įvairūs žiūronai, visrakčiai, piratavimo įranga, kamerų ir kitų elektroninių apsaugos priemonių slopintuvai ir t. t.); netgi kai kurie neįprasti dalykai, pavyzdžiui, sojos mėsa, gesintuvai, vynas, cigaretės ir t. t. Daugelis iš jų tikrai naudingi, kiti tepadeda apsvaigti (ir, žinoma, pasveikti — cha, cha... :-)) arba nukreipti priešo dėmesį (tai ypač svarbu bandant įveikti žaidimą, pasirinkus *stealth* stilių).

Dar viena puiki DX savybė — aplinkos interaktyvumas. Beveik visi aplinkui esantys daiktai gali būti pastumti, pakelti, pernešti, numesti ar sulaužyti. Ši savybė žaidimą daro gyvesnį: dažnai, norint užimti patogesnę snaiperio poziciją ar patekti į eilinę slaptą vietelę, tenka atsinešti krūvą dėžių, statinių, kėdžių. Ant tokio statinio pasilipėjus, galima pabandyti kurią nors dėžę, statinę arba kėdę ištraukti — žodžiu, turėtų būti smagu, tiesiog nepakartojama.

Suprantama, už privalumus reikia mokėti :-). Kartais pagalvodavau, jog tam, kad valdyti būtų paprasčiau, kai kurių funkcijų kūrėjai galėjo atsisakyti. Deja, jie to nepadarė. Taigi DX valdymas — milžiniška makalynė ir painiava, kurioje murkdytis nėra malonu, bet būtina. Tiesa, pradėjus žaisti siūlomas „Tutorial" lygis daugelį valdymo problemų lyg ir išsprendžia, tačiau tol, kol žaisite, kokių nors rūpesčių vis kils ir kils. Ką jau padarysi: tokia originalumo kaina, ir bent jau aš dėl to nesikremtu. Dar vienas žaidimo trūkumas — priešų AI. Daugelio priešininkų AI skurdus ir apgailėtinas. Žinoma, tai dar viena RPG / *slasher* žanro monstrų savybė, tačiau ji ir padori šaudyklė tikrai nedera. Kita vertus, nepaisant to, jog beveik visi sutikti priešai — absoliutūs bukapročiai, apie kovos taktiką išmanantys mažiau nei standartinė balerina, vis dėlto jie taiklūs. Daugelį niekšų galima nukenksminti nė nekovojant, bet, prasidėjus susirėmimui, laimingos pabaigos nebelaukite: pasirodžius daugiau nei dviem priešams, Dentono ranka ar koja būtinai subjaurojama. Vienu žodžiu, žaidimo sudėtingumo stygių kompensuoja beprotiškai taiklūs šūviai. Žinoma, tai nesąžininga, bet... Viskas pagal sąskaitą.

**Tingėjo ar šiaip neturėjo laiko?**

Pagaliau už ragų čiupsime tai, už ką kūrėjams bent jau aš nesu linkęs atleisti. Omenyje turiu grafinį žaidimo apipavidalinimą. Nors PC pasaulyje žaidimas karaliauja jau dvejus metus, staiga pasirodęs PS2 pasaulyje, jis nė kiek nepašlifuotas. Tikiuosi, išbandėte ne vieną iš PC į PS emigravusią šaudyklę (geriausi pavyzdžiai — Half Life ir Red Faction). Turėjote pastebėti, kad PS2 pasaulyje šiandien jie atrodo beveik geriau nei kadaise atrodė PC aplinkoje. Kūrėjai tingėjo? Galbūt. O gal tiesiog neturėjo laiko, nes įnirtingai kuria DX2. Rimta versija. Kita vertus, tokį apsileidimą galima traktuoti kaip



įžeidimą. Vienintelis DX išsigelbėjimas — gerosios jo savybės: kitaip žaidimukas tiesiu taikymu atsidurtų „Game Over" skiltyje.

Tekstūrų kokybė, matyt, yra labiausiai akį rėžiantis dalykas. Be to, aiškių kontūrų neturi gana šiukščiai nušlifuoti objektai. Omenyje turiu ne tik aplinką: kalbu apie viską, ką mačiau žaisdamas.

Nors ir labai norėčiau, kadrų sekos peikti negalėčiau: žaisti iš esmės malonu. Mažesniuose lygiuose, ypač tada, kai veiksmas vyksta patalpose, žaidimas lygus kaip šilkas, niekas nestabdo. Problemų kyla atvirose erdvėse, pavyzdžiui, aerouoste. Užvirus rimtesnei kovai arba ekrane vienu metu pasirodžius keliems piktai nusiteikusiems apsaugos botams, *Deus Ex* ima springti ir koščioti — tai nėra malonu.

Tiesa, yra ir malonių smulkmenėlių. Omenyje turiu iš esmės negyvai atrodančio pasaulio gyvumą. DX pasaulio grafika tikrai neatrodo realistinė, bet daugybė papildomų smulkmenų (šunys, žiurkės, paukščiai ir t. t.) suteikia bent šiek tiek šilumos, kurios taip norisi.

Gali būti, jog būtent grafikos bėdos ir lėmė, kad DE, taip ir netapęs superhitu, nublanko *Metal Gear Solid 2* ir *Medal of Honor: Frontline* gigantų šešėlyje. Atvirai pasakius, nė neabejoju, kad *Ion Storm*, nepagailėję laiko ir pinigų, galėjo prikelti *Deus Ex* antram šlovingam gyvenimui, deja, to nepadarė. Suprantame, jų bėdos...

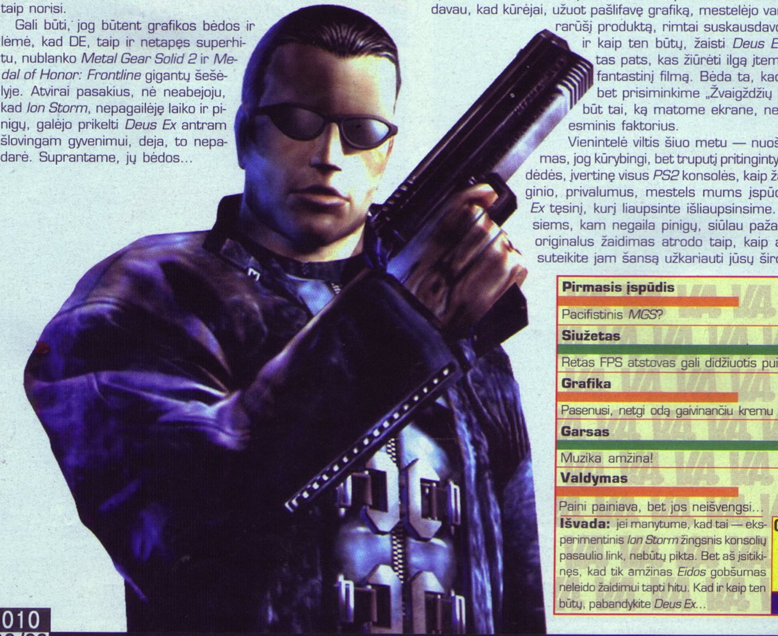
**Kas per dvejus metus nesuprastėjo...**

Dveji pralėkę metai nesugadino garso efektų. Pirma, garso efektai tikrai nuostabūs, skamba laiku ir vietoje; antra, žaisdami girdėsite daugybę profesionaliai įgarsintų ir įdomių dialogų. Džiugina tai, kad nekapojamos galūnės, kad pernelyg nesimaivoma. Trečia, ausiai malonūs ir pasaulio skleidžiami garsai, t. y. nemuzikinis fonas. Ketvirta, puikiai tinka futuristinė techno muzika: ji nėra per sunki, gal tik... pernelyg futuristinė, bet mintis ją išjungti nešaus į galvą netgi penkias valandas pažaidus. Stebina ginklo brolių, priešų ir praeivių tariamų frazių gausa. Ne per seniausiai baigęs žaidimą, susimąsčiau, ar tikrai išgirdau visus dialogų variantus — apie valkatų verkšlenimus ir prostitučių pasiūlymus nė nekalbu J. Kaip patys supratote, žaidimui nestinga nei sarkazmo, nei ironijos. Tiesa, Dentonas šiek tiek liūdina: nors Solid Snake balsą jis ir paveldėjo, juokelių ir atsainumo vyrukui trūksta.

**Žaidimas baigtas**

*Deus Ex* puikiai dera RPG ir FPS — du mano mylimiausi žanrai, taigi nenustebčiau, jei kas nors mane apkaltintų neobjektyvumu. Labai stengiausi žaidimą vertinti objektyviai. Ar man pavyko, gali spręsti tik žaisti bandę piliečiai. Atvirai pasakius, kartais, kai suvokdavau, kad kūrėjai, užuot pašlifavę grafiką, mestelėjo vartotojui antrarūšį produktą, rimtai suskausdavo širdį. Kad ir kaip ten būtų, žaisti *Deus Ex* — beveik tas pats, kas žiūrėti ilgą įtempto siužeto fantastinį filmą. Bėda ta, kad jis senas, bet prisiminkime „Žvaigždžių karus": galbūt tai, ką matome ekrane, ne visada yra esminis faktorius.

Vienintelė viltis šiuo metu — nuoširdus tikėjimas, jog kūrybingi, bet truputį pritingintys *Ion Storm* dėdės, įvertinę visus *PS2* konsolės, kaip žaidimų įrenginio, privalumus, mestels mums įspūdingą *Deus Ex* tęsinį, kurį liaupsinte išliaupsinsime. Kol kas visiems, kam negaila pinigų, siūlau pažaisti DX: šis originalus žaidimas atrodo taip, kaip atrodo, bet suteikite jam šansą užkariauti jūsų širdis...



| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** | 6 |
| Pacifistinis *MGS*? | |
| **Siužetas** | 9 |
| Retas FPS atstovas gali didžiuotis puikiu siužetu | |
| **Grafika** | 6 |
| Pasenusi, netgi odą gaivinančiu kremu nepatepta | |
| **Garsas** | 9 |
| Muzika amžina! | |
| **Valdymas** | 6 |
| Paini painiava, bet jos neišvengsi... | |
| **Išvada:** jei manytume, kad tai — eksperimentinis *Ion Storm* žingsnis konsolių pasaulio link, nebūtų pikta. Bet aš įsitikinęs, kad tik amžinas *Eidos* gobšumas neleido žaidimui tapti hitu. Kad ir kaip ten būtų, pabandykite *Deus Ex*... | Galutinis balas 8 Ex |

**J.C. Artojas**

# BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

### GAMESHARK KODAI

Kad kodai veiktų, prieš juos vedant reikia įvesti:
0E3C7DF2 1645EBB3
0C175D4B F89C1FB7
Nesibaigianti gyvybė:
P1: 3C20A8D3 46C4FEFE
P2: 3C20E0B3 46C4FEFE
Maksimali gyvybė:
P1: 3C20A8D7 46C4FEFE
P2: 3C20E0B7 46C4FEFE
Nesibaigianti magijos galia:
P1: 3C20A8EB 46C4FEFE
P2: 3C20E0CB 46C4FEFE
Maksimali magijos galia:
P1: 3C20A8EF 46C4FEFE
P2: 3C20E1CF 46C4FEFE
Nesibaigiantys pinigai:
P1: 3C20A80B F814487E
P2: 3C20E1EB F814487E
Nesibaigiantys Spell taškai:
P1: 1C20A80F F8FCFE53
Nešti viską, nejaučiant svorio:
P1: 2C20A855 F8FCFEFE
P2: 2C20E135 F8FCFEFE

### PAPRASTI KODAI

• Kodų meniu
Nuspauskite R2 + L1 + į ka
trikampis, tada žaisdami pas
kite Start. Pauzės metu atsira
dų meniu, kuriame bus nen
mumas ir lygio pasirinkimas.
• Antrasis kodų meniu
Nuspauskite R2 + L1 + į kair
da spauskite Start. Šios komb
jos atidarys antrąjį kodų meni
• Žaisti su Drizzt personažu:
Pradėkite žaisti naują žaidimą
reikės pasirinkti žaidėją, nusp
te L1 + L2 + R1 + R2. Pasik
žaidimo ekranui, Drizzt jeis į
dur's Gate.

Nuspauskite L1 + R1, pasp
te X + trikampis pagrindiniam
niu ir galėsite pasirinkti Dr
žaidėjų pasirinkimo meniu.

• Superpersonažas
Nuspauskite R2 + L1 + į ka
trikampis,tada žaisdami pas
kite R3. Jūsų personažas t
pradėti šnekėti. Dabar jis ja
20-ame lygyje ir galės pat
visus lygius. Jis taip pat tur
000 aukso gabaliukų.

### PATARIMAI:

Gauntlet režimas
Sėkmingai įveikite žaidimą, pasirinkę bet kurį režimą. Tada galėsite pasirinkti ir šį režimą.
Ekstremalus režimas: sėkmingai įveikite Gauntlet režimą ir automatiškai atrakinsite šį režimą.

Žaisti su Drizzt personažu: įveikite žaidimą, pasirinkę ekstremalų režimą, ir atrakinsite šį personažą.

Lengvi pinigai: šia apgaule galima pasinaudoti visose žaidimo vietose. Išsaugokite žaidimą, kai būsite netoli parduotuvės. Tada išmeskite visus savo ginklus, kuriuos turite, ir atsidarykite išsaugotą personažą. Susirinkite tuos ginklus ir parduokite juos parduotuvėje. Tai galite daryti nuolat — taip uždirbsite daug pinigų. Tada išsaugokite savo personažą, atsidarykite žaidimą: turėsite ginklus, numestus priešais jus, ir pinigus, kuriuos jau užsidirbote. Tą patį galima daryti su brangiais ginklais — uždirbsite dar daugiau.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

# Grand Theft Auto 3

• Sustabdyti laiką
Sustabdę laiką, galite dalyvauti misijose ir konkursuose, kuriems skiriamas tam tikras laikas: R2, R2, L2, L2, į dešinę, į apačią, į kairę, į viršų, į dešinę, į apačią, į kairę, į viršų.
• Visi ginklai
Žaisdami spauskite: R2 (2) L1, R2, į kairę, į apačią, į dešinę į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę į viršų.
• Nematoma mašina
Žaisdami spauskite: L1 (2), kvadratas, R2, trikampis, L1, trikampis.
• Visi apsiginklavę
Žaisdami spauskite: R2, R1, trikampis, X, L2, L1, į viršų, į apačią.
• Geras oras
Žaisdami spauskite: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, trikampis.
• Ūkanotas oras
Žaisdami spauskite: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X.
• Debesuotas oras
Žaisdami spauskite: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, kvadratas.
• Lietingas oras
Žaisdami spauskite: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, apskritimas.
• Visa gyvybė
Žaisdami spauskite: R2, R2, L1, R1, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.
• Daug šovinių
Žaisdami spauskite: R2, R2, L1, L2, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.
• Daugiau pinigų
Žaisdami spauskite: R2, R2, L1, L1, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.
• Gauti tanką
Žaisdami spauskite: apskritimas (6), R1, L2, L1, trikampis, apskritimas, trikampis.
• Skristi
Žaisdami spauskite: į dešinę, R2, apskritimas, R1, L2, į apačią, L1, R1.
• Šokinėjančios mašinos: R1, L1, R2, L1, į kairę, R1, R1, trikampis.
• Sunaikinti mašinas: L2, R2, L1, R1, L2, R2, trikampis, kvadratas, apskritimas, trikampis, L2, L1.
• Laikas eina greičiau: apskritimas (3), kvadratas (4), L1, trikampis, apskritimas, trikampis.
• Žaisti su partneriu
Žaisdami spauskite: L1, L2, L2, kvadratas.
• Gauti Dodo mašiną
Žaisdami spauskite: į dešinę, R2, apskritimas, R1, L2, į apačią, L1, R1.
• Greičiau ieškoti
Žaisdami spauskite: R2, R2, L1, R2, į kairę, į dešinę, į kairę, į dešinę, į kairę, į dešinę.
• Ilgiau ieškoti
Žaisdami spauskite: R2, R2, L1, R2, į viršų, į apačią, į viršų, į apačią, į viršų, į apačią.
• Žmonės kovoja vienas prieš kitą
Žaisdami spauskite: į apačią, į viršų, į kairę, į viršų, X, R1, R2, L2, L1.
• Visi žmonės tavęs nekenčia
Žaisdami spauskite į apačią, į viršų, į kairę, į viršų, X, R1, R2, L1, L2.
• Išprotėję žmonės
Žaisdami spauskite R2, R1, trikampis, X, L2, L1, į viršų, į apačią.

### PATARIMAI

• Daug mašinų
Numirkite antroje miesto dalyje. Patekę į ligoninę, pakilkite laiptais, tada sukite į kairę, vėliau — į dešinę. Eikite tiesiai gatve, į kurią turėjote patekti. Šią gatvę valdo mafija. Eikite kol, kol prieisite didelį baltą pastatą — tai automobilių aikštelė. Dabar visos mašinos — jūsų: modelį ir spalvą galite pasirinkti pagal skonį.
• Nemokamas mašinos remontas
Atvažiavę į slėptą vietą, įvarykite mašiną į garažą. Išlipę uždarykite ir vėl atidarykite garažą — mašina bus naujut naujutėlė. Kodas nesuveiks, jeigu jus gaudys policija.
• Kyšis
Nužudę 45 žmones, atrakinsite policininkų papirkinėjimo funkciją. Kai jus gaudys policija, policininkų papirkinėjimo funkcija veiks slėptuvėje.

### GameShark

Pirmiausia reikia įvesti:
ECB26E481445B464.
Nesibaigianti gyvybė:
4C21D436145625DD.
Nesibaigiantys šoviniai:
4C21D43A145625DD.
Turėti lazdą:
3C21D4F81456E7A6.
Turi paprastą ginklą:
3C21D40C1456E7A7.
Nesibaigiantys pistoleto šoviniai:
4C21D4141456E788
4C21D4181456E404.
Turėti „Uzi":
3C21D4201456E7A8.
Nesibaigiantys „Uzi" šoviniai:
4C21D7281456E788 arba
4C21D72C1456E404.
Turėti „Shotgun":
3C21D7341456E7A1.
Nesibaigiantys „Shotgun" šoviniai: 4C21D7401456E788 arba
4C21D7441456E404
Turėti „AK47":
3C21D7481456E7A2.
Nesibaigiantys „AK47" šoviniai:
4C21D7501456E788 arba
4C21D7541456E404.
Turėti didelį ginklą:
3C21D75C1456E7A3.
Turėti „Sniper Rifle":
3C21D7701456E7A4.
Nesibaigiantys „Snifer" šoviniai:
4C21D77C1456E404.
Turėti „Launcher":
3C21D7841456E79D.
Nesibaigiančios raketos:
4C21D7901456E788.
Turėti „Flamethrower":
3C21D7981456E79E.
Nesibaigiantys „Flame Thrower" šoviniai: 4C21D7A01456E788 arba 4C21D7A41456E788.
Turėti „Molotovs":
3C21D7AC1456E79F.
Nesibaigiantys „Molotovs" šoviniai: 4C21D7B81456E788.
Turėti granatų:
3C21D7C01456E7A0.
Nesibaigiančios granatos:
4C21D7CC1456E788.
Tavęs niekas niekada negaudo:
1CBDACF815F6E79D arba
1CBDACFC1456E7A5
Vairuojant mašina negenda:
1C8EB5C815F6E79D arba
1C8EB5CC1456E7A5
Tonos pinigų:
1CC8875017E9C70C arba
1CC8875417E9C70C.

# FreQuency

**Netrukus Lietuvoje pasirodys FreQuency (kūrėjas — Harmonix Music Systems) — naujas muzikos žaidimas PS2 konsolei.**

**Kaip tik dabar linksminamės, žaisdami demonstracinę šio žaidimo versiją, taigi trumpai aptarsime tai, ko galite tikėtis.**

Iš esmės FreQuency primena praeitame numeryje aptartą Psone žaidimą Beatmania 5th Mix, bet skiriasi ir apipavidalinimas, ir siužetas. Žaisdami FreQuency, tampate lyg ir kosminiu DJ, keliaujančiu spalvingais futuristiniais, nors kiek „rūgštokais" tuneliais. Tuneliai — muzikos kompozicijos, turinčios kelis takelius; takeliai — tam tikri instrumentai: būgnai, gitaros, bosai ir t. t.

Žaisti galima dviem būdais: pirma, galima sugroti jau egzistuojanti kūrinį; antra, naudojantis egzistuojančių kūrinių klišėmis, galima sumiksuoti savąjį. Egzistuojantys kūriniai grojami tam tikru laiku spaudant nurodytus mygtukus. Nuolat greitėjant ritmui tai nėra paprasta, bet smagu. Žinoma, žaidimas siūlo kelis lygius, skaičiuoja taškus, gyvybes ir t. t. Vienu žodžiu, FreQuency turi viską, ko reikia standartiniam žaidimui, nors pagrindinis jo bruožas — puiki muzika.

Kalbant apie „Remix" režimą, reikia pasakyti, kad visi jūsų sukurti remiksai gali būti išsaugoti ir perkelti į „Game" režimą. Maloni smulkmenėlė.

Pagrindiniai žaidimo muzikos stiliai — techno, house, drum and bass, hip hop, trance ir rock.

Jus domina atlikėjų pavardės? Prašome, skaitykite :-): Paul Oakenfold, Low Fidelity, All Stars, Roni Size, Orbital, No Doubt, The Jungle Brothers, Meat Beat Manifesto, Funkstar De Luxe, Dub Pistols, Fear Factory ir DJ Qbert.

Žaisdami demonstracinę versiją, matėme tik keturis lygius, bet jų užteko, kad smagiai pasijustume. Visų pirma pakeri žaidimo paprastumas: norint žaisti FreQuency, užtenka šešių mygtukų, tiesa, dažniausiai spaudome tris :-). Šią žaidimo savybę greitai įvertinsite vykstant vakarėliui, į kurį pasikviesite ne tik PS2 žaidėjų, bet ir konsolės nė karto nemačiusių svečių. Kad išmoktų žaisti, neišmanėliams pakaks kelių minučių. Svarbiausia — pajusti ritmą...

Žadama, kad galutinę žaidimo versiją sudarys 25 lygiai, be to, naudodamiesi padalinto ekrano funkcija, žaidimą vienu metu galės žaisti 4 žaidėjai.

DĖMESIO: jei nesate muzikos gerbėjas, jei, vadovaudamiesi formule „Alus + traškučiai + paprasti, bet smagūs žaidimai visiems" neorganizuojate vakarėlių, FreQuency paprasčiausiai suris jūsų pinigus. Kadangi FreQuency žanras — savitas, šį žaidimą pamėgs tik prisiekę muzikos ir linksmybių žanro fanai.

## Mat Hoffman

Jau pasirodė *Activision* darbelis *Xbox, PlayStation 2* ir *GBA* konsolėms. *Mat Hoffman's Pro BMX 2* kol kas parduodamas tik Šiaurės Amerikoje. Žaidimo trasomis važinėjasi *Mat Hoffman* ir dar 10 profesionalių *BMX* dviratininkų. Naujos žaidimo funkcijos neabejotinai pagyvins visą veiksmą: vieno ir daugelio žaidėjų režimai, įspūdingos trasos, galimybė kurti pačiam.

## BMX XXX

Acclaim praneša, kad žaidimas *Dave Mirra BMX XXX* dabar vadinsis trumpiau — *BMX XXX*. Be abejo, keisis ir žaidimo scenarijus: *BMX* nebus nei *Dave Mirra*, nei kitų šios serijos profesionalių dviratininkų, nei licencijuotos įrangos. Norėdama kontroliuoti žaidimo *BMX XXX* turinį ir stilių, tokį žingsnį žengė pati *Acclaim*.

Pagal ESRB vertinimų skalę šis žaidimas įvertintas M (mature) raide, t. y. jis skirtas ne jaunesniems kaip 16 metų žaidėjams. *Acclaim*, nutarusi kontroliuoti žaidimą, ketina išvengti galimo neigiamo poveikio, nes kiek anksčiau teko nerimauti, kaip derės pusnuogės merginos, šiurkšti kalba ir profesionalių dviratininkų personažai bei įrangos kompanijų reklama.

Bet nereikia manyti, kad *Acclaim* galutinai nutraukė sutartį su *Dave Mirra*. Planuojama išleisti trečią oficialų *Dave Mirra* serijos žaidimą. Jau kitais metais turėtume išvysti *Dave Mirra Freestyle BMX 3*.

## Rayman 3

*Ubi Soft* pašnabždėjo keletą malonių detalių apie greitai pasirodysiantį žaidimą *Rayman 3: Hoodlum Havoc. PS2, Xbox* ir *GameCube* žaidėjai jau turėtų nekantrauti.

Į žaidimą sugrįžo *Globox* personažas, kuris netyčia prarijo *Dark Lum Lord*, taigi yra priverstas išgerti slyvų sulčių. Taik taip gali būti numalšintas *Globox* pilve tūnantis blogis. *Globox* nėra vienintelis žaidimo herojus. *Rayman* turės kompanioną — muselę Murfy. Vabzdžiui teks „geriečio" misija, jis teiks naudingą informaciją pagrindiniam personažui.

Žaidimą *Rayman 3* planuojama išleisti 2003 m. pavasarį.

# VIENA POPULIARIAUSIŲ PS2 SERIJŲ TAMPA SONY EKSKLIUZYVU IKI 2004 METŲ.

## Šiuo metu GTA grįžta į aštuntąjį dešimtmetį. Spalio mėnesį šis gero laiko užtaisas pasirodys parduotuvėse!

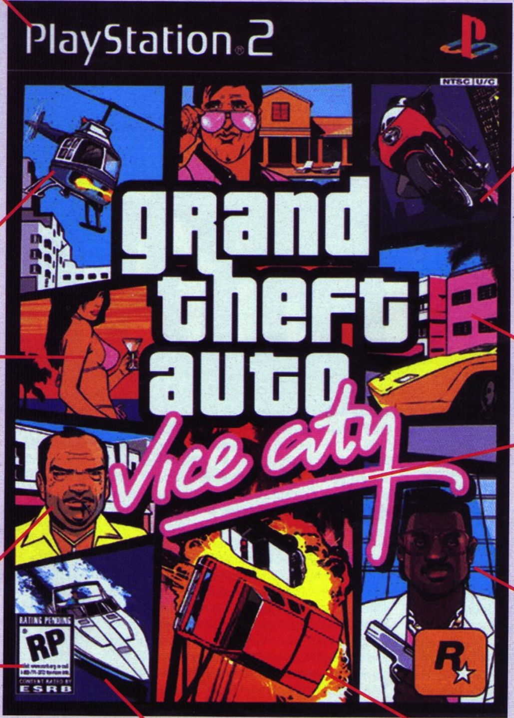
Ar girdite keistai verkšlenant? Tai graudžiai bliauna PC, Xbox ir GamCube fanai. Jie ką tik sužinojo, kad nuostabusis GTA Vice City bus ekskliuzyvinis, skirtas tik PlayStation 2 konsolei. Ha ha ha :-). Ši sutartis galios iki pat 2004 metų. Dar kartelį, tik dabar visi kartu: HA HA HA!

Malūnsparniai? Taip, su jais mes dar turėsime reikalų. Kol tie, kas nemėgsta PlayStation 2, kvailios pilotuodami Dodo lėktuvą, mes po Vice miestą naršysime malūnsparniais!

Žaisdami GTA 3 galėjome grožėtis apkūnia kekšyte Misty. Ši martinį gerianti mažulė mums labiau prie širdies:-).

Pažvelgime į vaikino šukuoseną ir veido išraišką. Šis jaunuolis labai panašus į Tony Cipriani. Sklinda gandai, kad GTA 3 veikėjai gyvens ir 80–aisias. Ką gi, galimybė sutikti Tony ir kitus niekšelius tikrai vilioja, ypač dabar, kai mes jau žinome, kas jų laukia 2000–aisiais.

O taip Rating Pending. Negi kas nors tikisi Early Childhood (kūdikystė:-)) reitingo?



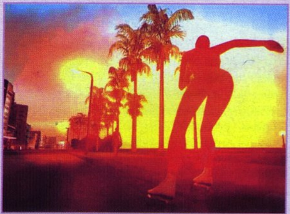
Gal tu buvai vienas iš tų, kurie keikėsi, kad GTA 3 visai nėra motociklų. Tada laikas dar kartą surikti: HA HA HA! JIE ČIA!

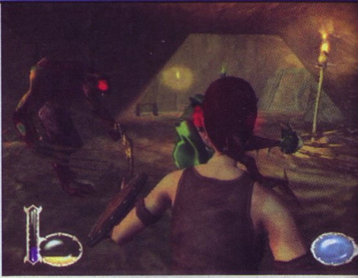
Eh... Palmės, rožiniai namai, neono šviesos. Užuodžiate ore tvyrantį kvapelį? Taip taip, tai Majamio dvelksmas. Negalime sulaukti momento, kai savo rankomis sugriebsime šio Lamborghini vairą :-).

Ko gero tai mūsų draugelis 8 kamuoliai. Hm... aštuntajame dešimtmetyje jis tikrai domėjosi mada — jūs tik pažvelkite į jo nuostabius akinius. Omenyje turime ir ponus komisarus iš „Orbitos"...

Žaisdami GTA 3, susipažinome su valtimis, tačiau nauji žaidimai — naujos kovos taisyklės, naujos kovos priemonės. Mes dar paplaukiosime :-).

Ar bus autokatastrofų Vice City mieste? Gal ir bus. Viską lems jūsų vairavimo įgūdžiai ir noras kuo greičiau užkopti mafijos karjeros laiptais.





# DRAKAN

## The Ancient's Gate

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | **Surreal Software** |
| LEIDĖJAS: | **SCE** |
| ŽANRAS: | **nuotykių** |
| PARDUOTUVĖSE: | **nuo 2002 liepos 3** |

**Personalinių kompiuterių savininkai visada mėgo nuotykių žaidimus, Playstation 2 turėtojai dar tik pradeda juos žaisti. Soul Reaver 2, Onimusha ir keletas kitų — pirmosios nuotykių žanro kregždės, pasiekusios Playstation 2, gi Drakan: The Ancient's Gates turėtų nuotykių žanrą išpopuliarinti. Drakan nepanašus į kitus nuotykių žaidimus. Čia dera požemių nuotykiai ir kelionės žeme, žaidimo istorija siūlo daugybę papildomų užduočių ir papildomų siužetų. Žodžiu, Drakan turime dėkoti už tai, kad nuotykių žanras dabar kėsinasi užimti kur kas rimtesnes pozicijas.**

Drakan sužavi nuo pat pradžių. Pagrindinė herojė Rynn ir drakonas Arokh atsiduria tamsos jėgų suniokotame kaime. Ieškodami išlikusių, veikėjai supranta, kad beveik visus taikios šalies gyventojus, visada puikiai sutarusius su drakonais, sunaikino iš tamsos atklydusios skraidančios žmogystos. Herojai nesiliauja ieškoti. Žaidėjo valdoma Rynn privalo atidarinėti magiškus vartus, prikeliančius užmigusius drakonus — tik jie gali išgelbėti likusią tautą.

Žaidėjams greitai paaiškėja, kad Drakan — didžiulis 3D nuotykių žaidimas. Čia daug vietovių, kuriomis galima keliauti, jas tyrinėti. Pati pirmoji pilis, į kurią patenkama, yra gana didelė, ją supa patrauklūs kalnai, slėniai, pievos, upės, kriokliai, olos, namai ir maži kaimeliai. Visos aštuonios aplinkos ir visi 15 lygių taip pat yra dideli, norint juos ištyrinėti, reikia nemažai laiko. Ir visai nesvarbu, kaip keliausite — ar pėsčiomis, ar jus skraidins drakonas.

Drakan, galima sakyti, sukurtas klasikinio žaidimo Zelda ir Dungeons & Dragons motyvais. Žaidėjas keliauja neaprėpiamomis vietovėmis, susitinka daugybę interaktyvių personažų, realiu laiku kaunasi su jūrų gyvatėmis, urviniais žmonėmis, drakonais ir kitais magiškais priešais. Žaidėjai, skirdami taškų muštynėms, šaudymui iš lanko, magijai ar kitoms savybėms, gali tobulinti Rynn. Taigi visi žaidėjai gali susikurti savo svajonių herojų.

Magiškų burtų ir ginklų galima nusipirkti. Iš pradžių Rynn turi tik kardą, vėliau randa arba įsigyja kitų reikalingų ginklų, šarvų ir burtų. Turimus ginklus galima keisti, taisyti. Taip, ginklai genda, todėl pravartu jų turėti daug. Be to, ginklų žalos taškai ir greitis skiriasi.

Valdyti Rynn lengva, jos atliekami veiksmai nesudėtingi. Rynn vaikšto, atakuoja, ginasi, šaudo iš lanko, šokinėja, laipioja, kalbasi, plaukioja, naudoja magiją, valdo inventorių. Kamera, rodanti vaizdą iš trečiojo asmens perspektyvos, Rynn seka tiksliai ir lygiai. Mergina juda sklandžiau nei Tomb Rider serijos Lara Croft, bet nėra tokia tiksli, nors tikslumo čia mažiausiai reikia. Rynn atlieka ne tik paprastus judesius, bet ir atakuoja ore, valdo daugiau nei 50 skirtingų ginklų, atlieka 30 magiškų burtų, ją skraidina galingas drakonas. Žodžiu, „nepėsčia" mergina.

Puiki Rynn valdymo savybė — automatinė taikymo sistema. Taip kovoti daug smagiau. Nuspaudus R2, taikiklis ima taikytis į artimiausią priešą, o Rynn laisvai juda ir šaudo. Priešai būriais nepuola, atakuoja vienas po kito, tarsi leistų sąžiningai kovoti vienam prieš vieną.

Dar smagiau valdyti Aroką, didžiulį skraidantį drakoną. Rynn ant jo užšoka automatiškai, o skrendant užtenka poros mygtukų krypčiai reguliuoti. Arokas skrenda jūsų pasirinktu greičiu, visada gali sustoti arba pleventi. Drakono judesiai gražūs ir sklandūs, žodžiu, būti jo skraidinamam malonu. Vykstant oro mūšiams, vengdamas priešų atakų, Arokas slankioja į šalis ir vertikaliai. Drakonas gali atakuoti ir žemėje esančius priešus. Didžiausias pabaisas galima akimirksniu sudeginti ugnies kamuoliais, beje, tų ugnies kamuolių niekada nepritrūksta. Drakonas turi ir magiškų savybių, t. y. vykdo penkias skirtingas burtų atakas.

Puikiausia Drakan savybė — galimybė keisti kovos vietą. Vaikščiojant žeme, pasaulis atro-

do didžiulis, bet, keliaujant drakonui ant nugaros, iš taško į tašką nuvykstama greitai ir be vargo. Kūrėjams puikiai pavyko ir kelionės oru.

Patogi abiejų Drakan veikėjų meniu sistema. Ginklų gauti lengva — pasižymi ir pasiimi. Naudingi ir paprasti yra žemėlapiai ir užduotys. Nepatogu tik tai, kad, įsijungus veikėjo meniu, žaidimas nestabdomas. Žinoma, dėl to žaidimas atrodo tikroviškesnis, bet kartais, kai, pavyzdžiui, susižeidus reikia ir pagerinti sveikatą, ir kautis, pauzė išties praverstų.

Nepaisant visų gerų Drakan savybių, reikia pasakyti, kad kai kas šį žaidimą slegia. Pirmiausia norėčiau paminėti jo paprastumą ir visa ko perteklių. Kovos elementų nedaug, rinktis vien magiją nepalanku. Įvaldžius taikymosi techniką, priešų elgesį lengva nuspėti, kartais jie elgiasi pernelyg kvailai. Prie jų nesunku prieiti, į kai kuriuos, kol jie sureaguoja ir pajuda (arba ne) iš vietos, galima drąsiai siųsti vieną strėlę po kitos. Galvosūkiai čia irgi nesudėtingi. Tikrų galvosūkių, galima sakyti, netgi nėra, tiesiog reikia kur nors nukeliauti ir ką nors surasti. Džiugina tai, kad galvosūkiai, paieškos ir pagrindinė žaidimo istorija puikiai dera.

Net keista, kad Surreal pavyko sukurti tokį didelį ir gyvą žaidimo pasaulį. Visur gyvybė ir judėjimas: civiliai dirba realiu laiku, priešai puola ir slepiasi, žvėrys gyvena savo gyvenimus. Visur daug urvų, olų ir kitų slaptų vietų. Kadangi pagrindinis dėmesys skiriamas apimčiai, vaizdų įvairove Drakan negali pasigirti. Aplinkos kartojasi, beveik visi kaimiečiai vienodi ir panašiai. Kad ir kaip ten būtų, detalių žaidime užtenka: pievose žydi laukinės gėlės, veši žolės ir piktžolės, viskas atlikta kruopščiai ir meniškai.

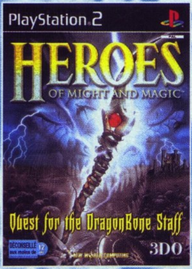
Veikėjų išvaizda ir animacija taip pat įspūdinga. Arokas atrodo ir didžiulis, ir kompaktiškas. Stovėdamas jis judina galvą, kaklą, mikčioja, dažnai pakyla paskraidyti. Beveik visų veikėjų animacija lygi ir tiksli, akys juda, mirksi, burnos judesiai atitinka tariamus žodžius. Na, Drakan animacija neprilygsta Final Fantasy X, bet vis tiek graži.

Kabant apie garsą, reikia pasakyti, kad įdomiausi yra veikėjų dialogai. Jie puikiai įgarsinti, visi sutikti veikėjai kalba linksmai ir juokingai. Trumpiau tariant, kalba personažus daro savitus. Rynn kalba emocingai, kartais piktai. Arokas diskutuoja nedaug, bet pasiklausyti, kaip jis taria frazę „Tau nereikia šaukti", smagu. Drakan muzika neypatinga. Tai standartinės nuotykių melodijos, užpildančios žaidimo erdvę.

Mėgti Drakan: The Ancient Gates tikrai yra už ką. Tai puikūs nuotykiai, žavi kariūnė mergina ir jos draugas drakonas. Žaidimas didelis ir gražus. Be to, jis siūlo daugybę unikalių galimybių ir mielų smulkmenų. Drakan — lyg vėjo skraidinamas fantasy knygos puslapis...

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis**<br>Puikūs filmukai ir pasakojimai | **8** |
| **Įdomumas**<br>Ilga, bet nenuobodi istorija | **8** |
| **Grafika**<br>Meistriškai sukurtos išvaizdos, didžiulės aplinkos | **7** |
| **Garsas**<br>Nuostabūs veikėjų balsai ir dialogai | **9** |
| **Valdymas**<br>Puikiai valdomi abu personažai | **9** |
| **Išvada:** bene geriausias nuotykių žaidimas, leidžiantis nuotykių žanrui pakilti laipteliu aukščiau. | **Galutinis balas 8** Dragons |

Sužavėtas Ryčka




# Heroes of Might and Magic

## Quest for the DragonBone Staff

### Populiaraus visų laikų PC žaidimo adaptacija...

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | **3DO Company** |
| LEIDĖJAS: | **3DO Company** |
| ŽANRAS: | **adventure/strategy** |
| PARDUOTUVĖSE: | **nuo 2001 gegužės 11** |

**Retas kuris kūrėjas ryžtasi išleisti strategiją ir nudžiuginti konsolių turėtojus. Daugelis PC adaptacijų (nepaisant žanro) taip ir nepripažįstamos. Vis dėlto kompanija 3DO įrodė, kad populiarų žaidimą į konsolę galima perkelti ir kitaip, t. y. iš esmės jį perkurti. Taigi daugelį metų PC vartotojų šlovinami Heroes pasirodo konsolių pasaulyje ne kaip RPG /strategija, bet kaip veiksmas /nuotykis, turįs vos keletą RPG ir strategijos elementų.**

Rašydamas šį tekstą, žaidimo PC variantų stengsiuosi neminėti: jie ir PS2 žaidimo versija beveik neturi bendrų bruožų. Pasveikinkime naujus — visai kitus Heroes.

#### RPG ne RPG

Dabar pabandysiu įrodyti, kad žaidimas, kuris, žvelgiant iš pirmo žvilgsnio, atrodo, priklauso RPG žanrui, tėra žaidimas, turįs nereikšmingų RPG elementų. Pavyzdžiui, iš pradžių renkatės personažą, tiksliau, jo klasę. Jums siūlomi šie variantai: paladinas, riteris, burtininkė ir barbaras. Žinoma, čia RPG elementas, tačiau visai nesvarbu, ką pasirinksite — žaidimo esmė beveik nepasikeis: gausite didesnę arba mažesnę pinigų sumą, galėsite naudoti daugiau arba mažiau burtų, galų gale jūsų klasė lems ir armijos dydį. Tačiau pažaidus vos kelias valandas paaiškėja, kad visų klasių atstovai beveik nebesiskiria. Tai jau ne RPG.

Žaidimo siužetas primena klasikinius RPG žaidimus ir pigias fantasy knygas apie gėrį ir blogį, kuriose nėra jokių užuolankų ar įrašų tarp eilučių. Karalius (berods, Argusas III) netyčia praryja nuodų ir iš lėto miršta. Mūsų tikslas — rasti Drakono Kaulo Lazdą, galinčią išgelbėti karalių, tačiau piktas drakonas Malazakas ir jo pakalikai taip pat ieško lazdos. Norėdami įveikti žaidimą, privalome rasti lazdą, nugalėti drakoną ir tapti didvyriais, t. y. herojais. Daugiau nieko panašaus į RPG, jokių papildomų kvestų, jokios teisės rinktis, vienu žodžiu, jokios laisvės, kurią RPG žaidimai paprastai siūlo.

Tiesa, RPG primena ir artefaktai (magiškų galių turintys daiktai), tačiau jų, tų artefaktų, tėra 8, vadinasi, tai ne RPG. Priežasčių, kodėl liežuvis neleidžia Heroes pavadinti RPG atstovu, galėčiau išvardinti dar daugiau, bet kam to reikia...

#### Juokingas pasauliukas

Žaidimo pasaulį sudaro dvi dalys, t. y. nuotykių žemėlapis, kuriuo jūs keliaujate, ir mūšių vietovės. Vadinamasis nuotykių žemėlapis toks šlykštus ir pigus, kad, žaisdamas Heroes, dažnai geru žodžiu minėdavau gražius Hoshigami vaizdelius. Šiame žemėlapyje stūkso negražios pilys ir pastatai, kuriuose lankomės tikėdamiesi įsigyti burtų, išsinuomoti valtį, pasisamdyti kariuomenę ar pakariauti. Tame pačiame žemėlapyje gyvena ir nepriklausomos armijos, kurios paprastai trokšta muštis, nors kartais (itin retai), prisijungia prie šlovingųjų mūsų pajėgų.

Iš viso yra trys skirtingi nuotykių žemėlapiai, į kuriuos patenkame keliaudami juokingomis jūromis. Visi... kontinentai juokingi ir negražūs, tad, lipdami į valtis, stebuklų nesitikėkite :-).

Stebuklų laukite prasidėjus mūšiui. Mūšių laukai maži, bet vietos juose pakanka. Personažai, tiksliau, valdomi kariūnai, puikiai detalizuoti, gražiai ir atakuoja, ir ginasi. Žodžiu, kariauti malonu, tik, deja, po dvidešimties mūšių atsibosta. Kitaip tariant, iš pradžių į stebuklus panašūs dalykai tampa įkyria ir pilka kasdienybe...

#### Nenužudyta strategija

Kalbėdamas apie šį žaidimą, jam tekusią RPG dozę pavadinčiau juokinga, netgi drįsčiau pavartoti klinikinės mirties terminą, kai aplinkui sustoję dėdulės sprendžia, ar jie turi teisę išjungti gyvybę palaikančią aparatūrą. Strateginė žaidimo dalis kur kas gyvesnė, nors gali būti, kad, pasirodžius Heroes tęsiniui (jei tik toks pasirodys), ir jai bus paklotas mirties patalas. Strategijos reikia ir nuo-

tykių žemėlapyje, ir mūšių vietovėse. Nuotykių žemėlapyje žaidėjas turi apsispręsti, kokios rūšies kariuomenę samdyti, kokių burtažodžių įsigyti, kaip sutaupyti brangaus laiko, ar kautis su kelią pastojusiais priešais. Juokinga, bet tai jau šis tas. Vykstant mūšiui, visa našta užkraunama ant žaidėjo pečių. Heroes, kaip ir daugelio RPG žaidimų, mūšis vyksta priešams atliekant po vieną ėjimą, tai yra laikomasi turn-based strategijos. Žaidėjo sugebėjimai mūšio baigties paprastai nelemia, tačiau tik nuo mūsų priklauso, kiek prarasime karių. Kautynių baigtį lemia turimų karių skaičius ir jų pyktis. Bet nuo laiku daromų pauzių, tiesiai į tikslą nukreiptos lankininkų ugnies, tinkamai išnaudoto landšafto priklauso jūsų reputacija ir piniginės storis. Taigi strategijos elementų yra, jie išties reikšmingi...

Kita vertus, keletas strategijos elementų, pavyzdžiui, pilių statyba, gynyba, resursų rinkimas ir t. t., išgaravo. Vienintelis resursas — auksas, naudojamas perkant naujus karius ir mėnesio pabaigoje mokant mokesčius. Taigi žaidėjas gali ramiai keliauti ir kariauti — užgrobto objekto niekas neatims. Užgrobtus objektus paprastai saugo rezervinės pajėgos, kurių atsisakyti tiesiog gaila. Beje, pamiršau paminėti detalę, kurią puikiai žino daugelis fantasy gerbėjų. Fantasy pasaulyje gyvena daug skirtingų rasių, populiariausios — dvorfų, elfų, orkų, trolių ir t. t. Vienos kitų jos paprastai neapkenčia, taigi įsitikinkite, ar jūsų kariuomenės neskaido rasių nesutarimai. Pavyzdžiui, vieni kitų labai nekenčia dvorfai ir elfai arba riteriai ir troliai. Jeigu kurios nors vienos rasės atstovų kariuomenėje bus daugiau, gali kilti maištas. Pasekmės? Be abejo, viskas gali baigtis ir labai liūdnai. Gyvų numirėlių, veikiančių gyvų ir sveikų karių moralę, nė neaptarinėsiu.

### Nereikšmingi aspektukai

Omenyje turiu žaidimo valdymą, garsą ir jau minėtą grafiką. Valdymas neblogas, viskas aišku ir paprasta. Valdymo klaidų pasitaiko itin retai, beje, dėl jų dažniausiai kaltas ne kūrėjas, o pats žaidėjas. Žaidimo garsas — tradicinės Heroes melodijos, tiksliau, sumiksuoti PC versijose skambėję garso takeliai. Apie grafiką pasakiau užtektinai, daugiau jos nekomentuosiu, tepasakysiu, kad žaidimas siūlo kelis gražius kompiuterinės grafikos filmukus, kuriuos tikrai verta pamatyti.

### Linksmybių faktorius

Nepaisant visų trūkumų ir privalumų, žaisti Heroes smagu. Pavadinęs Heroes košmarišku brangaus laiko naikintoju, nesuklysiu: kol suvokiau, kad žaidimas man nepatinka, kad jis nuobodokas, kad veltui leidžiu laiką, praėjo maždaug trys paros :-). Kalbėdamas apie išliekamąją Heroes vertę, galiu pasakyti, jog iš pradžių pasirinkęs paladiną, o paskui — burtininkę, po kokių 3 valandų pastebėjau, kad tai iš esmės tas pats žaidimas, nesiūlantis nieko naujo.

Kadangi 3DO mėgsta kurti žaidimų tęsinius, tęsinių tęsinius ir tęsinių papildinius, drįstu teigti, kad Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff — dar vienos milžiniškos serijos pradžia. Padarę tam tikras išvadas ir ištaisę klaidas, 3DO dėdės dar turi šansų užkariauti PS2 turėtojų širdis...

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Geras intro, patogus meniu | 8 |
| **Įdomumas** — Tipinė gerybinė fantasy | 6 |
| **Grafika** — Tai — gražu, tai — šlykštu. Faktas — PS2 gali daugiau | 6 |
| **Garsas** — Sumiksuotos karaliaus Artūro laikų melodijos | 8 |
| **Valdymas** — Jokių nesklandumų | 9 |
| **Išvada:** negailestingai laiką ryjantis žaidimas, turįs daugybę trūkumų ir kelis privalumus. Rekomenduoju tiems, kas RPG žaidimų dar nežaidė, bet trokšta išbandyti šį tą panašaus ir paprasto... | **Galutinis balas** 7 new begining |

**Truputį nusivylęs Artojas**

# Nightmare Creatures II

## Būtinai užgesinkite šviesą

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | **Kalisto Ent.** |
| LEIDĖJAS: | **Konami** |
| ŽANRAS: | **veiksmo/siaubo** |
| PARDUODAMA: | **nuo 2000rugsėjo 8** |

**1934-ieji metai. Piktasis burtininkas Kroulis, prisikėlęs iš numirusiųjų, ruošiasi nugramzdinti pasaulį į tamsą. Turėdamas vienintelį tikslą — paversti žmones kraupiais monstrais — Kroulis atliko daugybę eksperimentų. Jam pavyko, bet keli „bandymų triušiai" pabėgo ir sudarė Rato sąjungą.**

Žaidėjui teks valdyti Herbertą Volasą, vieną iš išsigelbėjusiųjų. Šis į žmogų nebepanašus padaras siekia atkeršyti Krouliui ir sužlugdyti jo piktus planus.

Herberto košmaras pagaliau prasideda...

**Žiaurybės, kraujas ir... dar kartą kraujas**

Tai žiauriausias ir kruviniausias žaidimas, kokį esu kada nors žaidęs. Pagrindinis šio teiginio argumentas — sunkus plieninis kirvis, laikomas netvarkingai apibintuotos, po apiplyšusiais drabužiais ir kraujyje permirkusiu apsiaustu pasislėpusios eksperimentų aukos. Herberto smūgiai — tai jo neviltis, įsiūtis, keršto troškimas. Herbertui smogus, grindys ir aplinkui esantys daiktai aptaškomi priešininkų krauju. Puldamas priešą, galite nukirsti jam galvą, rankas, kojas, netgi sparnus ar kitas ataugas, kurių neturi žmogus. Paskutinį kvapą iš stipriai sužeistų priešininkų atima specialūs smūgiai: priešai sukapojami į gabalus, sutraiškomos jų kaukolės, nusukami sprandai.

Kruvinam mūšiui pasibaigus, galite pasigydyti — tereikia susirasti kruviną lašelinę. Kiek joje rasite kraujo, tiek atgausite sveikatos.

**Apie košmarą trumpai...**

Žaidimas įdomus ne tik dėl to, kad žiaurus (ESRB vertinimas — Mature 17+). Tikėkitės dar ir siaubo dozės: šiurpiai urzgiančios ir alsuojančios pabaisos, slegiančios tamsios patalpos yra būtent tai, kas drebina mūsų kinkas.

Pakeliui patirsite daug nuotykių: Herbertas ne tik bėgioja, kaunasi, šokinėja, bet ir plaukioja po vandeniu, stumdo kai kuriuos daiktus. Tiesa, Lara Croft Herbertą turbūt įveiktų, bet vyrukas juda gražiai ir mūsų neerzina.

**Košmaro kosmetika**

Dieną žaidimo patarčiau nežaisti. Tiesiog neįžiūrėsite, kas vyksta ekrane. Grafika tokia tamsi, kad šviečiant saulei žaisti neįmanoma! Smulkesnės detalės išryškėja tik kambariui paskendus aklinoje tamsoje, na, bent jau rūsčioje prieblandoje. Tada ir pastebime, kad grafika išties nebloga. Pagrindinis herojus juda tikroviškai, matyti, kad jis nevikrus. Herbertui bėgant, plazdena jo kruvinas apsiaustas ir nukarę tvarsčiai; pasibaigus kautynėms, nuo kirvio varva kraujas.

Aplinkos sutvarkytos, nėra panašių lygių. Apsilankysite beprotnamyje, pilyje, tarpukario laikų miesteliuose. Daugiausia įspūdžių patirsite vaikščiodami namų stogais ir plaukiodami apsemtais pilies požemiais. Visus lygius gaubia senųjų laikų atmosfera.

Priešai atrodo puikiai, galime nukirsti įvairias jų kūno dalis. Deja, skirtingų pabaigų nėra daug. Pakeliui „susipažįstame" su keliomis monstrų rūšimis ir visą kelią tik su jomis ir bendraujame. Kita vertus, visos būtybės sukurtos gražiai ir kruopščiai, visos turi savo būdo bruožų. Gyvenimą kartais pasaldina įspūdingi bosai. Jiems pasirodžius, dažnai išvystame gražų, nors grafiškai neįspūdingą filmuką.

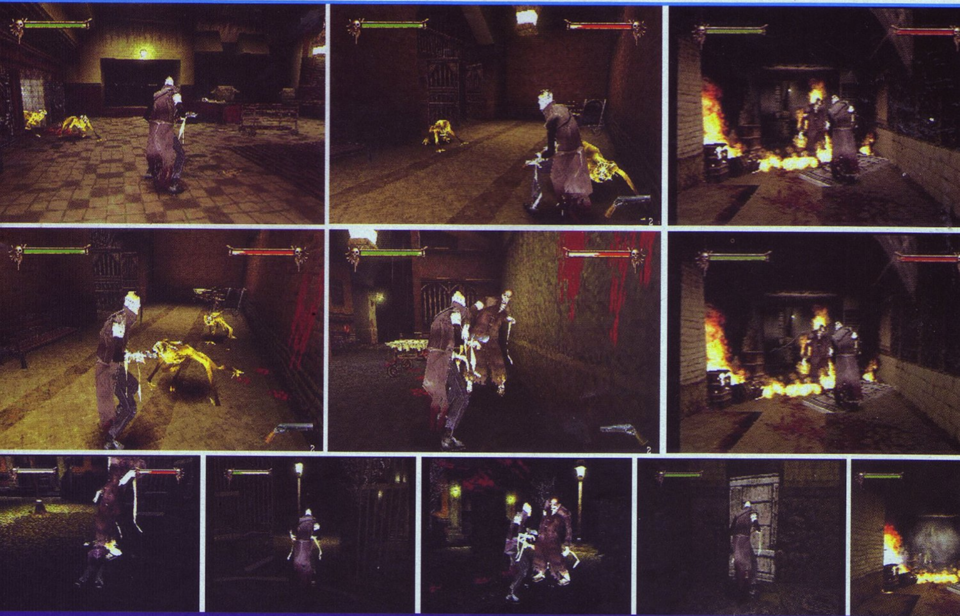
Malonu stebėti papildomus herojaus judesius: priėjęs prie grandinėmis užrakintų durų, Herbertas pritūpia, šalia pasiguldo kirvį, išsitraukia žnyples ir kruopščiai nužnybia metalines grandines. Kitas nepakartojam vaizdelis: nerangus herojus, prieš lipdamas kur nors aukščiau, pirmiausia ten užkelia savo sunkųjį ginklą, o tada užsiropščia pats.

Beje, visas duris galite atidaryti paspyrę arba kirviu pavertę šipuliais.

Vandenyje Herbertas plaukioja tikroviškai. Keista štai kas: kai vanduo siekia kelius, vyrukas vaikšto taip, lyg jo, to vandens, apskritai nebūtų. Ar bandėte, į ežerą ar jūrą įbridę iki kelių, pavaikščioti normaliu žingsniu?..

Grafikos klaidų pastebėjau ne vieną, bet nemanau, kad vertėtų jas vardinti — žaisdami pastebėsite patys.

Aplodismentų nusipelnė žaidimo meniu. Turint omenyje siaubo žanro žaidimus, Nightmare Creatures 2 meniu, mano nuomone, ge-



riausias. Kiekvienąkart, paspaudus mygtuką, norisi maniakiškai šypsotis...

Pagaliau tai, kas iš tikrųjų nervina, kas kelis-kart vos nepriverté liautis žaidus. Kalbu apie prastai subalansuotą žaidimo variklluką. Kūrėjai nusprendė nestabdyti žaidimo ir leido jam krautis tarp lygių. Kadangi kambariai gražūs, o priešai protingi, žaidimui reikia pasikrauti ir nebaigus lygio. Kūrėjai, leisdami žaidimui krautis žaidėjui nebaigus lygio, manė išspręsią problemą. Anaiptol... Įžengus į dar nepasikrovusią atkarpą (vizualiai to nematome), žaidimas „pakimba“, ir niekas, net smūgis lazda per konsolę neprivers tęsti žaidimo. Iš pradžių galvojau, kad žaidimas tiesiog nepatinka konsolei, bet vėliau įsitikinau, kad čia kūrėjų klaida. Klaida, reikia pasakyti, didelė, nes „pakibsite“ ne vieną, bet keliasdešimt kartų...

### Valdymas ir kautynės

Iš pradžių žaisti sudėtinga. Tik kombinuoti smūgiai arba itin protinga taktika priverčia stipresnius priešus kaukti iš skausmo.

Valdyti patogu, tik stengdamasis greičiau atakuoti Herbertas ne visada spėja įvykdyti komandas. Valdymas — tai vaikščiojimas ir kautynės. Vaikštant priešai po kojomis nesimaišo, t. y. nėra jokio reikalo kelti prieš ką nors rankos. Rodyklėmis galėsite bėgioti į priekį ir atgal, pasisukti į šonus. Kiti du mygtukai, kurių jums reikės, tai spyris koja ir mostas kirviu. Mygtukų pasirinkti negalėsite, tačiau žaidimo kūrėjai siūlo tris valdymo būdus. Yra galimybė naudotis vairalazdėmis, tiksliau, viena vairalazde. Kairioji analoginė svirtis atlieka tą pačia funkciją kaip ir rodyklės. Naudos beveik jokios, bet įpratusiems nepamaišys.

Įžengus į patalpą, kurioje mūsų laukia priešas, valdymas keičiasi iš esmės: rodyklėmis (arba vairalazde) nebebėgiojame, nebesisukinėjame į šonus. Pirmyn ir atgal herojus dabar šokčioja, užuot sukęsis, daro nedidelį lanką ir šoka į šoną. Tokie šuoliukai padeda išvengti monstrų atakų. Keičiasi ne tik judėjimas. Pulti kirviu dabar galima trim skirtingais būdais ir trim skirtingais mygtukais. Ketvirtuoju mygtuku blokuojame smūgius. Žaidžiant šį žaidimą, bloko nederėtų užmiršti. Čia svarbios visos kautynės. Įžengę į kambarį, kuriame yra priešas, privalome jį nugalėti — kitaip iš kambario neišeisime. Tiesa, viena galimybė yra, bet ja pasinaudoti sudėtinga. Priešas, nors kartais ir labai norėtų, iš kovos pasitraukti negali.

Būtina gerai apgalvoti kovos taktiką, išsiaiškinti, kur yra priešo Achilo kulnas. Kūrėjams rūpėjo visos kovos. Reikia išnaudoti aplinką, įsprausti priešą į kampą, laiku blokuoti, atsitraukti ar pulti. Visi padarai atakuoja ir juda savaip. Tik supratę, kaip priešai mąsto, galėsite nurėžti jiems makaules.

Kad kovos taptų gražesnės, kad karščiausią akimirką išneštumėte sveiką kailį, kūrėjai jums nepagailėjo nei burtų, nei pistoleto šovinių. Įspūdingi burtai priešininkus paprastai įveikia, o kulkos — tai žaidimo „egzotika“, nes jų nedaug. Geriau pasitikėti ne kulkomis, bet burtais.

### Garsas ir kamera

Visąlaik skamba lėta slegianti muzika. Ji nepasikeičia nei pasirodžius priešams, nei peržengus kitos patalpos slenkstį. Muzikos net melodija pavadinti negalima, tai baisūs garsai, ir tiek.

Priešai urzgia ir riaumoja tikroviškai, netikroviškas tik „švarus“, tiesa, turįs šiek tiek angliško prieskonio balsas, skambantis iš pagrindinio herojaus, baisesnio net už priešus, lūpų.

Bežiūrint filmukus, skamba neblogos sunkiojo metalo dainos.

Kameros sukioti negalime. Ji „prisegta“ Herbertui už nugaros ir niekada neapleidžia savo posto.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** | **7** |
| Žiauru, įdomu, bet LABAI sunku | |
| **Siužetas** | **8** |
| Ralis su visomis įmantrybėmis | |
| **Grafika** | **7** |
| 5 — dieną, 9 — naktį | |
| **Garsas** | **9** |
| Slegia... | |
| **Valdymas** | **9** |
| Pasirinkite gerą strategiją... | |

**Išvada:** LABAI žiaurus, LABAI kruvinas, LABAI įdomus. Jei nebijote, būtinai žaiskite tamsoje...

**Galutinis balas 8**

Blood!

# Apocalypse

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | Pacific Coast Power & Light Co |
| LEIDĖJAS: | THQ |
| ŽANRAS: | motokrosas |
| PARDUOTUVĖSE: | nuo 2001 rugsėjo 14 |

**Įsivaizduokite, kad ateityje mokslas ir religija, kadaise kovojusios sritys, suvienija jėgas, turėdamos baisų ir la-a-a-a-a-a-bai grėsmingą tikslą. Tikslas, beje, standartinis — sunaikinti pasaulį, tik priemonės ekstravagantiškos. Žodžiu, pagrindiniai naikintojai — mitinės būtybės, keturi apokalipsės raiteliai. Didžiausias blogiukas Reverendas turi raktą, kuriuo mitus galima paversti tikrais įvykiais. Žinoma, mūsų tikslas — sustabdyti kenkėją, kol jis dar neiškrėtė tokios baisios niekšybės...**

Daugeliui žurnalo skaitytojų žinomas Activision ir Neversoft tandemas seniau domėjosi ne tik ekstremalaus sporto, bet ir veiksmo žanru. Neaišku, kokį produktą vartotojui tikėjosi pasiūlyti Activision, tačiau į mūsų rankas pakliuvo geresnis nei vidutinis, kietas, ekstremalus, greitas ir labai azartiškas veiksmas.

Antra vertus, šis žaidimas primena dar vaikystėje pamėgtą žaidimą Contra. Apocalypse nereikalauja mąstyti, norint jį įveikti, tereikia gerų norų ir trupučio laisvo laiko.

### Kietam riešutėliui neužteko pinigėlių?

Kadangi pagrindinį žaidimo personažą Trėjų Kinkeidą įgarsino daugelio mylimas aktorius Briusas Vilis, žaidimą gaubia „Kieto riešutėlio" dvasia, nors nei su Niujorko policija, nei su tarptautiniu terorizmu Apocalypse siužetas neturi nieko bendro.

Valdydami buvusį kariškį Kinkeidą, turėsite įveikti aštuonis lygius ir keturis bosus. „Gabalėlis pyrago" — vis kartosite. „Piece of cake" — viena mėgiamiausių Briuso frazių. Matyt, būsite teisus, bet paplušėti teks.

### Vaikų žaidimas...

Kaip jau minėjau, Apocalypse — tai kruvinas arkadinis veiksmo / šaudyklės žanro atstovas, nereikalaujantis mąstyti. Kad būtų smagiau, Neversoft vyrukai prikišo daugybę kamerų, transliuojančių vaizdą iš skirtingų padėčių. Kartais kameros tiesiog puikiai tinka, kartais tenka bėgti iš nežinios į nežinią, tačiau viską galima ištverti.

Keturi bosai — Death, Plague, War ir Beast — atrodo baisiai. Tai milžiniškos bjaurastys, turinčios galybę supergalių, pavojingų ginklų ir narsių pakalikų. Bosams trūksta vieno dalyko — smegenų. Bosai vykdo vieną ataką po kitos. Norint įveikti bosą, kaip patys suprantate, kelias minutes reikia pabėgioti ratais, stebint jo veiksmus. Perkandus bjaurasties strategiją (atleiskite už posakį), tereikia suduoti lemiamą smūgį. Paprasta kaip du kartus du.

### Estetikos reikaliukai

Grafika kapota, kampuota ir grūdėta. Antra vertus, kuriant pagrindinį žaidimo personažą, Briusas Vilis buvo nuskaitytas ir, panaudojus „motion capture" technologiją, perkeltas į žaidimą. Vis dėlto kūrėjus verta pagirti už originaliai, nors ir nelabai vykusiai panaudotą kamerą. Garso takelį sudaro sunkiojo metalo melodijos, kurias retkarčiais sušvelnina futuristiniai techno garsai. Nors Apocalypse muzikos meno kūriniu nepavadinčiau, ji ir beprotiškas žaidimas puikiai dera. Specialieji efektai atitinka standartus. Kinkidas šneka Briuso Vilio balsu, vartoja standartines „kieto bičo" frazes a la „hypie ho ayey mothaf*****".

### Dar neturite analoginio pultelio?

Tokiu atveju skubėkite į artimiausią parduotuvę. Žinoma, žaidžiant Apocalypse, analoginiai pulteliai nėra būtini, tiesiog nepatirsite TIKRO malonumo. Valdant žaidimą rodyklėmis, kyla nemažai nesklandumų ir nepatogumų (tokiu atveju išnaudojamos ne visos „Bėk ir šaudyk į skirtingas puses" opcijos galimybės). Žaidžiant analoginėmis vairalazdėmis, panašių problemų nekyla, personažas reaguoja taip tiksliai, lyg būtų bangaus laikroduko mechanizmas.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Gal ir neobjektyvu, bet dievinu Briusą Vilį | 9 |
| **Siužetas** — Gera pradžia, standartinė pabaiga | 7 |
| **Grafika** — Milžiniški, bet ne patys gražiausi lygiai | 6 |
| **Garsas** — Vis dėlto muzika įkyri... | 6 |
| **Valdymas** — Žaidimo kontrolė — jūsų rankose | 9 |

**Išvada:** Hm... Mąstyk nemąstęs... Žaidimas vertas, kad VIENĄ kartą jį įveiktumėte. Kas tada? Tada lyg ir viskas: galite rašyti skelbimą, kad parduodate dar vieną žaidimą.

**Galutinis balas 7** — Apocalypse

**Postapokaliptinis Artojas**

# SUPER CROSS CIRCUIT

GAMINTOJAS: **SCE**
LEIDĖJAS: **SCEE**
ŽANRAS: **atseit simuliatorius**
PARDUODAMA: **nuo 1997**

## Senas, bet dar pajėgus...

**Yra žmonių, kuriems žodis „motociklas“ visų pirma reiškia tai, kas nežemiška, nepakartojama. Apie motociklus kartais sakoma: „Pabandęs negali sustoti.“ Kaip manote, ar galėsite sustoti žaisdami SUPER CROSS CIRCUIT, juk žaidimo pagrindas — „nežemiški malonumai“.**

### Siužetas

Sporto žaidimai negali turėti siužeto. Reikia paminėti, kad žaidimas sukurtas ne tik kūrėjų, bet ir sportininkų, t. y. motociklų vairuotojų pastangomis. Pagrindinis žaidimo tikslas — pristatyti žmonėms motociklų sportą: tuo metu, kai žaidimas buvo išleistas, motociklai nebuvo populiarūs. Be to, norėta parodyti, kaip gražiai dūzgia motociklo variklis, kitaip sakant, suvilioti naujų žmonių, o gal tiesiog pasipelnyti iš tokių kaip mes.

### Pirmas įspūdis

Jau videoištrauka leidžia išgirsti motociklų gausmą, pamatyti nepakartojamus triukus. Apima neapsakomas noras čiupti pirmą pasitaikiusią važiavimo priemonę ir daryti tai, kas rodoma ekrane. Vos spėjus įsijungti meniu, iškart pamatau tai, ko trokštu — karjeros aukštumas. Negaliu apsakyti, koks jausmas apima, kai įsivaizduoji sėdįs už galingo aparato vairo: niekieno nepadedamas, užvedi jį ir leki, kur akys mato, tiksliau, kur vingiuoja trasa. Nepaisydamas nuolat prieinančių ir prašančių pritildyti „triukšmą“ aplinkinių, imuosi sunkaus darbo. Kaip paaiškėja vėliau, tai tik lengvas kaskadininko darbas.

### Pradžia

Kaip jau minėjau, visko pradžia — videoištrauka. Joje veikia gyvi personažai, grafika irgi nuostabi. Meniu pirmiausia išsirinkau lengvesnes rungtynes — paprastą motokrosą. Kadangi savo, kaip vairuotojo, gabumais pasitikiu, praktikuotis nenorėjau. Išsirinkęs pirmą pasitaikiusį motociklą, po keliolikos sekundžių jau buvau trasoje. Neapsirikau, išsirinkęs tik 4 lenktynių ratus: tik išvažiavęs į trasą supratau, kad mano motociklas toli gražu nėra visavertis kitų motociklų konkurentas. Kad paaiškėtų, kas lenktynių autsaideris, užteko vieno rato — be abejo, tas autsaideris — tai aš. Pamaniau, kad mano motociklas prastas, nors visi motociklai turėtų būti vienodi. Be to, pastebėjau įdomų dalyką: nuo motociklo niekas niekada nekrenta — tik aš. Beje, kritimus dar aptarsiu. Gerai, kad nepasirinkau 10 ratų lenktynių... Be abejo, tas pats meniu siūlo ir kitus žaidimo būdus: karjerą, dviejų žaidėjų dvikovą, minėtąjį paprastą važiavimą.

### Grafika

SUPER CROSS CIRCUIT, kaip ir daugelio sporto žaidimų, grafika neypatinga. Deja, ne tik neypatinga, ji tiesiog prasta. Žiūrovai stovi lyg įbesti. Neypatingi ir žaidėjai. Žodžiu, pasakojant apie šį žaidimą pavartoti epiteto „originalus“ nėra šansų. Apibendrindamas pasakysiu, kad gražiausia yra meniu ir videoištraukos grafika. Turint omenyje, jog žaidimas sukurtas 1999 metais, videoištrauka mane tiesiog pritrenkė.

### Garsas

Geriausiai primenu variklių gausmą. Be abejo, kartais varikliai gaudžia stipriau, kartais — silpniau. Garso stiprumą lemia tai, kiek motociklų yra vienoje vietoje. Taip pat svarbu, ar tu tuo metu važiuoji į kalną, ar leidiesi. Be to, groja ir muzika. Aišku, norintieji žaisti lenktynių žaidimą ir klausytis populiariosios muzikos nusivils, bet tie, kuriems svarbiausia — vairuoti, turėtų likti patenkinti. Prisipažinsiu, priklausau antriesiems. Vaikštant po meniu ir einant toliau girdėti tas pats variklio gausmas, tik, aišku, kur kas trumpesnis.

### Valdymas

Valdyti nesunku, bet nepasakyčiau, kad valdymas idealus. Rankos greitai įgunda, tik atliekant triukus reikia padirbėti: tiesiog ne taip paprasta įsidėmėti, kas ir kaip vyksta. Malonu, kad valdymą galima reguliuoti, deja, sukurti ką nors originalaus nepavyks. Tiesa, valdymas kartais ima streikuoti, ypač sukant ir šokant nuo kalno. R1 „Goose“ kartais suveikia tik nusileidus arba jau pasukus, kartais nesuveikia apskritai: tada, nors tu ir nekaltas, nukrenti. Net ir dabar nežinau, kaip taisyklingai pasukti: posūkiai kaskart vis kitokie. Žaidžiant SUPER CROSS CIRCUIT, pavargo rankos. Niekada nesu to patyręs. Vėliau išmėginau keletą panašių žaidimų, bet skausmo nejutau. Vadinasi, valdymas nėra patogus.

### Kūrimas

Įdomu, kad galima sukurti savo areną. Turint omenyje, kad SUPER CROSS CIRCUIT — gana senas žaidimas, šis aspektas tikrai reikšmingas. Kurti galima dviem būdais. Pirmoji trasa skiriama tik jums. Galite atlikinėti triukus, kuriuos puikiai mokate, ir užsidirbti pinigų. Tik neaišku, kur juos išleisite: šie pinigai netampa jūsų karjeros pinigais, neleidžia daugiau pasiekti. Gerai, kad trasoje galima važinėtis visomis įmanomomis kryptimis. Antroji trasa skiriama ne tik jums. Turite sukurti visus posūkius, kalnelius. Šioje trasoje tobulinate įgūdžius. Susikūrus ir vieną, ir kitą trasą galima žaisti dviese.

### Žaidėjai ir motociklai

Žaidėjai man ypač patiko. Ne todėl, kad jų išvaizda kur kas geresnė nei motociklų, bet dėl to, kad iš daugelio žaidėjų galima išsirinkti tą, kuris tau patinka. Be abejo, didžiausią dėmesį renkantis galima skirti išvaizdai, nors žaidėjai rodomi iš toli. Aš, pavyzdžiui, žaidėją rinkausi pagal jo biografiją. Visi žaidėjai turi biografijas, kurias galima pasiskaityti. Tai tikrai originalu. Be abejo, gyvenimo aprašymai skiriasi, taigi išsirinkti geriausią žaidėją sunku. Bet, užuot pasirinkus pelę maišе, geriau paskaitinėti biografiją. Motociklai irgi nėra patys prasčiausi. Tarkime, pasirinkus paprastą žaidimą, rinktis beveik nėra iš ko, bet, pasirinkusiems karjerą, jau siūlomi 4 motociklai. Įveikusieji keletą sezonų, atsirakina naujų motociklų. Žaidžiant reikia keisti motociklo padangas, netgi pasenusius variklius. Gal taip norima priminti, kiek kainuoja „kelių žvėris“.

### Apie žaidimą objektyviai

Remiantis SUPER CROSS CIRCUIT aprašymu, žaidimas nei prastas, nei neįdomus. Kaip ir visi, jis turi ir privalumų, ir trūkumų. Mano manymu, pagrindiniai trūkumai — „nenušlifuota“ grafika, valdymo problemos. Kad ir kiek išvardintume trūkumų, privalumų irgi greitai rastume, pavyzdžiui, motociklų gausmas, lenktynininkų biografijos, karjeros siekimas.

**Pirmasis įspūdis** — 9
Gražu tol, kol nežinai, kaip viskas bus iš tikrųjų

**Siužetas** — 5
Tokie žaidimai siužeto neturi

**Grafika** — 8
Na, nepanašu, kad grafika gera

**Garsas** — 7
Praėjus kuriam laikui, atsibosta, tampa nuobodus

**Valdymas** — 7
Nežinau, kodėl, bet žaidžiant pavargo ranka

**Išvada:** keli nesėkmingi bandymai, ir motokroso žaidimai vėl verti dėmesio.

Galutinis balas
7
Veteranas

Nuolat krentantis [aLeLiuMaS]

# Nuo šiol rizikuosime tik vieno iš jų gyvybe...

# Tom Clancy's Rainbow Six Lone Wolf

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | **Rebelion** |
| LEIDĖJAS: | **Ubi Soft** |
| ŽANRAS: | **taktinis FPS** |
| PARDUODAMA: | **nuo 2002 vasaros** |

**Sulaukėme dar vienos naujienos PS konsolei. Žinoma, prisiminus kitas pastaruoju metu išleistas „naujienas", tai nedžiugina. Vis dėlto, pradėję žaisti, išvysite geresnį vaizdelį, nei tikėjotės. Tačiau baigę žaisti mažiausiai dešimt minučių žiūrėsite į ekraną taip ir nesuprasdami, kas įvyko...**

### Pasišaipymas

Veiksmas vyksta Norvegijoje. Kartą teistas teroristas Ksanderis Tysanas nebepasitiki teroristų grupuote, kuriai priklauso, taigi susisiekia su Rainbow štabu ir sako turįs informacijos apie ginklus, teroristų gabenamus į Rusiją. Sėbrai sužino, kad Ksanderis — išdavikas, todėl sučiupę jį pasitraukia į kalnus.

Išvadavę Ksanderį iš teroristų gniaužtų, išsivežate jį į saugią vietą, bet kalbėti vyrukas sutinka tik tada, kai saugumas bus garantuotas ir jo broliui, kurį teroristai laiko kaip įkaitą. Išvadavę brolį ir sužinoję visą reikiamą informaciją, žengiate tiesiai į teroristų operacijų bazę. Jūsų tikslas — nugalabyti kuo daugiau grupuotės atstovų. Tada... Kas? Negali būti! Titrai! Žaidimas įveiktas, jo pradžią ir žaidėjo pergalę skiria tik penkios trumpos misijos. Norint jas visas įveikti, užtenka valandos: tiesiog daugelis misijų įveikiamos ne iš pirmo karto. Tie, kas tos pačios misijos nekartos po kelis kartus, žaidimą baigs po kokių dvidešimties minučių. Juokinga. Absurdiška!.. Žaidimas toks trumpas, kad, pristatydamas įžangą, papasakojau visą jo siužetą... Tai pasišaipymas iš žaidėjų, kurie vis dar negaili pinigų tikėdamiesi, jog atsiras bent vienas kūrėjas, gerbiantis PS konsolę.

Kitą vertus, jei žaidimas būtų šešiskart ilgesnis, jei siužeto nebūtų galima taip lengvai nuspėti, R6 Lone Wolf būtų neblogas FPS žanro atstovas.

### Išsamiau

Nei įvadinio, nei tarpinių filmukų nepamatysite. Jūsų informatoriai — trys asmenys: Kevinas Svynis, Džonas Klarkas ir Kontrolės mergina. Jų žodžius atstoja tekstai po ne per labiausiai kokybiškomis nuotraukomis. Informatorių mintis perskaityti verta: tik tada istorija bus aiški, tik tada tiksliai žinosite, ką, kaip ir kodėl turite daryti.

Kaip jau minėjau, žaidimas siūlo penkias misijas. Norėčiau paminėti keletą skambių pavadinimų: „Arktikos Feniksas", „Greitoji Lapė", „Akmens Plunksna". Prieš kiekvieną misiją galėsite pasirinkti vieną iš penkių pirminių, vieną iš dviejų antrinių ginklų ir du papildomus daiktus. Pirminiai ginklai — tai šautuvas, trys automatiniai ir vienas snaiperinis ginklas. Antrinį ginklą išsirinkti lengviau, nes pasiūla — tai du pistoletai: vienas su duslintuvu, kitas — be. Papildomai galite pasiimti skeveldrinių arba akinančių granatų, papildomų šovinių pirminiam arba antriniam ginklui. Išsirinkę automatinį ginklą, šaudyti galėsite po vieną kulką, tumpomis papliupomis arba nenutrūkstama šūvių serija kol laikysite fire mygtuką arba ištuštės apkaba.

Kūrėjai siūlo ir taktikos elementų: prieš pradėdami žaisti, išvystate vietovės, kurioje vyks misija, žemėlapį. Čia aiškiai pažymėtas operacijos tikslas, kiti svarbūs objektai. Kurgi taktikos elementai? Taktika prasideda tada, kai pradedate vykdyti misiją. Keturiose iš penkių operacijų rinksitės vieną iš kelių taškų, kuriame pradėsite įsiveržimą.

Žaidimas nėra greitas FPS, kur galite „suryti" kalnus priešų kulkų, susirasti vaistinėlių ir šovinių. Amunicijos turėsite tik tiek, kiek pasiimsite iš bazės. Vaistinėlių nerasite, susidūrimai su priešais dažniausiai baigsis jo arba jūsų mirtimi. Žaidimas realistiškas: gyvybių turite tiek pat, kiek ir priešai, žodžiu, kad iš naujo pradėtumėte misiją, užtenka kelių taiklių šūvių. Netgi tada, kai apkabos pilnos šovinių, susišaudymai su priešais gali būti mirtini, taigi įtampos neišvengsite. Judėti teks iš lėto ir atsargiai.

Kitaip nei žaisdamas Rainbow Six Rogue Spear, žaisdamas Rainbow Six Lone Wolf veiksite vienas. Netgi tada, kai paskutinėje misijoje rei-

kia pulti teroristų bazę, Rainbow vadovybė nepasirūpina, kad jums kas nors padėtų. Teroristų buveinę šturmuoti būriui ginkluotų vyrų būtų kur kas paprasčiau, nei vienam paslapčia žudyti kiekvieną teroristą atskirai.

Grafika gera, todėl nusiviliame, kad, įveikus penktą misiją, žaidimas baigiasi. Priešai krenta tikroviškai, tačiau visąlaik vienodai. Beje, pataikyti į konkrečią kūno vietą galima tik snaiperiniu ginklu, visi kiti nusitaiko automatiškai. Kita vertus, tiksliai nusitaikyti nėra prasmės: nesvarbu, kur pataikys kulka — į kaktą ar, tarkime, į kojos pirštą, — priešas vis tiek mirs.

Aplinka graži, neiškraipyta, nors nedetali. Tiesa, išdaužyti pastatų langus vis dėlto galima, sienose lieka kulkų skylės, bet tai neturėtų nieko stebinti. Žemėlapiai nedideli, vienam žemėlapiui apeiti užtektų kelių minučių. Matomumas nėra geras, toliau tūnantys priešai matyti prastai, apie tai, kad jų tolumoje yra, praneša pakitusi taikinio spalva. Misijose dalyvaujant naktį, praverčia žiūronai, leidžiantys įžiūrėti tamsoje.

Priešų AI apgailėtinas. Gavęs kulką į šoną, teroristas toliau patruliuoja. Pamatęs įsibrovėlį, ima pyškinti iš ten, kur stovi; beje, net užtaisinėdamas ginklą nesitraukia iš atviros vietos. Draugų lavonai patruliuojančių teroristų apskritai nejaudina: jie toliau ramiai sau budi, sunerimsta tik pamatę priešą. Bet ir tai neguodžia: jei, teroristui šūktelėjus, spėjate laiku atsitraukti, vyrukas jus užmiršta ir toliau vaikšto savo išmintais takais, lyg nieko nebūtų atsitikę. Žodžiu, tokių bukų priešų dar nė viename videožaidime neteko matyti. Tiesa, kūrėjai galėtų pasiteisinti sakydami, jog kovos ypač trumpos, taigi ilgai bjaurėtis silpnu AI neteks.

Valdyti patogu, tačiau tie, kam jis pasirodys ne toks, kokio reikia, negalės nieko pakeisti. Matyt, tai milžiniškas Rainbow Six serijos žingsnis atgal: jei atmintis nemeluoja, ankstesnėse dalyse žaidėjas galėjo konfigūruoti visą žaidimo valdymą. Antra vertus, Lone Wolf valdymas labai supaprastintas, tad didesnių nesklandumų neturėtų kilti. Galima reguliuoti garsą, galima įjungti arba išjungti vibraciją, galima pakeisti dar keletą nereikšmingų, bet kai kam patogių parametrų. Galima naudotis tiek rodyklėmis, tiek analoginėmis vairalazdėmis, taigi nei vienų, nei kitų gerbėjams nekils problemų.

Apie garsą jau užsiminiau, bet privalau pridurti, kad nieko gero neišgirsite. Kai vaikščiojame po meniu arba slenka galiniai titrai, tegroja viena, na, gal pora melodijų. Žaidžiant tegirdėti vienas foninis garsas, šūvių garsai ir keli skirtingi riksmai. Štai ir viskas — tai visi žaidimo garsai.

Žaisdami ekrane matome pasirinkto ginklo piešinėlį, likusių kulkų skaičių, mūsų širdies ritmą rodantį gyvybių stulpelį, misijos tikslą ir mažą žemėlapį, iš kurio, tiesą sakant, jokios naudos.

Žaidimas nesiūlo nei kelių sunkumo lygių, nei daugelio vartotojų režimo. Jį įveikę nesitikėkite, kad bus atrakinta kokia nors paslaptis ar papildomas lygis. Taigi praėjus valandai, valandai, per kurią įveiksite Rainbow Six Lone Wolf, žaidimas bus numestas tolyn ir užmirštas...

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** | 9 |
| Gera grafika, patogus valdymas | |
| **Siužetas** | 8 |
| Neblogas, bet PER TRUMPAS | |
| **Grafika** | 9 |
| Apima optimistinė nuotaika | |
| **Garsas** | 6 |
| Apima pesimistinė nuotaika | |
| **Valdymas** | 9 |
| Tikslus ir patogus | |

**Išvada:** gyvenime nesu žaidęs TOKIO trumpo žaidimo

**Galutinis balas**
**6**
60 minučių

| | |
|---|---|
| GAMINTOJAS: | SCE |
| LEIDĖJAS: | SCEE |
| ŽANRAS: | atseit simuliatorius |
| PARDUODAMA: | nuo 1997 |

# A-Train

## Ir kas galėjo pagalvoti...

**Užuot atsipalaidavus, pirmąkart žaidžiant žaidimą teko suklusti ir rimtai pamąstyti. Rašydamas A-TRAIN recenziją, nepaisiau jokių pašalinių nurodymų. Tai tik mano nuomonė, bet tokių dalykų būti negali, tokie žaidimai neturi teisės erzinti nei jūsų, nei mūsų...**

### Pradžia

Pradedame tradiciškai: meniu išsirenkame kalbą, paspaudžiame „Start", išsirenkame regioną, kuriame žaisime... Tikriausiai tai įdomiausia ir geriausia žaidimo dalis. Juokinga? Man jau nebe: tai iš tikrųjų įspūdingiausia žaidimo dalis. Tai supratus, mane apėmė keistas jausmas: kam tokie žaidimai kuriami, kas juos žais ir panašiai.

### Siužetas

Argi žaidimas, neturįs nieko, kas patiktų žaidėjui, gali turėti siužetą? Jei tik norite, siužetą galiu sukurti. Gyveno kartą senelis ir senelė. Vieną dieną jie nutarė aplankyti savo vaikus ir anūkus. Deja, galimybių nukeliauti iš vieno miesto į kitą nėra. Kad sujungtumėte kuo daugiau miestų ir laimėtumėte žaidimą, turėsite tiesti kelius. Tiesti tai tiesti, tik neaišku, kaip... Be to, jūs neturite pinigų. Ar jaučiate, kaip viskas keičiasi? Šio žaidimo tikriausiai neišgelbėtų net pats geriausias siužetas.

### Grafika

Tai, kas matyti žaidžiant, tėra vaikiškas bandymas sukurti gražų paveikslą. Žaidimas kurtas nesilaikant jokių proporcijų: namai nepanašūs į namus, peizažas primena iš kvadratėlių dėliojamą mozaiką. Žodžiu, nė vienos gražios detalės. Vienintelis pateisinimas tas, kad žaidimas išties senas, taigi abejoju, ar kas nors ketintų jį pirkti arba žaisti, be to, turime puikių traukinio simuliatorių, pavyzdžiui, Railroad Tycoon II. Pristatant grafiką, reiktų prisiminti, kad žaidimas vis dėlto apie traukinius, kuriuos, galima manyti, žaidimo kūrėjai beveik pamiršo: traukiniai, kuriems turėjo tekti pagrindinis vaidmuo, tiesą sakant, atlieka šalutinį... Įdomu statyti kelius ir geležinkelius: negalima jų perkelti iš ekrano toliliau — ekrane leidžiama pajudėti tik po 2 centimetrus. Žodžiu, normaliam keliui nutiesti reikia pusės dienos. Apie tai, kiek laiko ieškome tinkamo traukinio arba autobuso, nė nekalbu.

### Garsas

Tai gana rimtas, netgi, sakyčiau, pajėgus žaidimo elementas. Kita vertus, sakydamas pajėgus, nežinau, su kuo galėčiau jį palyginti. Vos pradėjęs žaisti išgirsti paslaptingą muzikytę: atseit štai kokį šaunų žaidimuką dabar galėsi žaisti... Tokiam šaukinukui pasibaigus, turėtų atsirasti meniu ir pasigirsti jo muzika. Deja, muzika nepasigirsta, meniu tesiūlo pasirinkti kalbą, kuria bendrausime, paspausti „Start"... Bet aš jau kartojuosi. Ką gi, meniu siūlomais labirintais keliauju tol, kol nukeliauju į žaidimą. Nors kelias nelengvas, niekas manęs nepasveikina, nesušunka „VALIO". Net muzikos negirdėti. Kas čia per žaidimas?.. Pagaliau... Pagaliau pasigirsta muzika, imu galvoti, kaip viskas puiku, deja, begalvojant muzika pabosta, matyt, kaltas kompozitorius: nuolat kartojami trys taktai, atrodo, kad sugedusio patefono adatėlė kas tris sekundes grįžta į tą pačią vietą. Bet geriau jau taip, nei sėdėti tyloje :-). Dar galvojau, kad garsų, kuriuos išgirdau, negalima vadinti muzika. Muzika — per geras žodis. Mano mobilusis telefonas, pavyzdžiui, irgi pypsi, bet nevadinu jo muzikos aparatu...

### Valdymas

SIAUBAS! Gyvenime nesu matęs tokio siaubo. Valdymo struktūra ir mano kompiuteris — to paties amžiaus. Ji buvo kuriama laikantis senų stereotipų. Štai keletas pagrindinių problemų:

1. Pulteliu galima judėti tik į keturias puses. Iškart judėti ir į priekį, ir pasisukti neleidžiama. Nors žemėlapis padalintas į kvadratėlius, juda ma po visą ekraną. Kodėl negalima judėti kvadratėliais, taip ir neaišku.

2. Kas dvi minutes staigiai sutemsta, atseit prasideda naktis. Net prožektoriumi pašvietęs, nieko doro ekrane nepamatysi. Suprantu, naktis yra naktis, bet kam jos reikia kas dvi minutes? Beje, suskaičiavus iki trijų, naktį pakeičia rytas.

3. Žaidimo meniu idiotiškas. Niekas nepaaiškinama, todėl, norint ką nors suprasti, kartais kyla problemų. Pavyzdžiui, ieškodamas traukinio ir planuodamas maršrutą, sugaišti nemažai laiko. Kam reikia aerouosto, nesuprantu iki šiol: na, pasistačiau jį, viskas puiku, tik nežinau, kaip užsakyti skrydį arba nusipirkti lėktuvą. Beje, meniu lange lėktuvų neradau.

4. Klausytis mano nurodymų kamera nelinkusi. Tiksliau, ji gal ir klausytų, jei žaidimo kūrėjai būtų pagalvoję, kad naujesni žaidimai kartais leidžia pakoreguoti kamerą.

Tai tik keletas trūkumų, bet, mano manymu, ir jų užtenka. Dar kartą noriu priminti, kad žaidimas senas, bet vis tiek turi tas pačias teises varžytis su kitais, net ir naujais žaidimais: nuo 1996 metų PlayStation konsolė nė kiek nepasikeitė, vadinasi, papildomų galimybių sukurti geresnę grafiką, garsą ar valdymą nėra.

### Žaidimo teritorija

Truputėlį nustebau paklaustas, kokioje šalyje norėčiau žaisti. „Originalu", — pagalvojau. Bandžiau žaisti visose penkiose siūlomose teritorijose, t. y. Japonijoje, Amerikoje, Anglijoje, Rusijoje ir Prancūzijoje. Beje, pasirinkę Japoniją, renkatės japonų kalbą, Angliją — anglų ir pan. Pamaniau, kad žaidžiant bus galima ne tik pasilinksminti, bet ir pastudijuoti geografiją — sveikinu visus, pradėjusius naujuosius mokslo metus. Pasirodo, tas pasirinkimas — tik dar vienas bandymas apdumti akis. Iš tikrųjų visus penkis kartus žaidžiau toje pačioje teritorijoje, kurios plotas nedidelis, bet susiorientuoti sunku. Gaila, bet nėra nei mažo žemėlapiuko, kuriame galėtume matyti ne tik visą teritoriją, bet ir vietą, kurioje esame, nei kompaso. Žodžiu, nors ir labai stengiausi susigaudyti, nuolat atrodydavo, kad esu centre.

### Žaidimo logiškumas

Kaip jau tikriausiai supratote, žaidimas tikrai nelogiškas. Privalau paminėti dar keletą dalykų. Pirmiausia laikas. Nesu žaidęs žaidimo, kuriame para tetruktų keliasdešimt sekundžių. Tikra nesąmonė! Ką galima padaryti per tiek laiko? Pradedi ką nors statyti, ateina naktis, reikia laukti ryto, nes naktį nieko nematyti. Reikia pasakyti, kad traukinių ir autobusų nesieja jokie ryšiai. Po šalį važinėja vienas traukinys ir vienas autobusas. Irgi logiška... Manau, šis žaidimas — puiki pamoka ketinantiems kurti ką nors panašaus. Mano manymu, žaidimas, galėjęs būti geras simuliatorius, tapo simuliacija.

### Apie žaidimą objektyviai

„Jūsų teisė rinktis" — senas geras posakis. Perskaitę recenziją, spręskite, ar toks žaidimas jums patiks. Mano manymu, jo žaisti neverta. Jei koks nors pardavėjas vis dėlto ragintų pirkti A-TRAIN, vadinasi, arba jis nieko nesupranta, arba jums reikia kuo greičiau sprukti lauk — blogas žmogelis :-) nori įsiūlyti jums prastą daiktą. Manau, užuot siūlius mažiems vaikučiams, panašius žaidimus reiktų mesti į šiukšlių dėžę.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Geriausią žaidimo vietą jau minėjau | 4 |
| **Siužetas** — Siužeto nerasta | 0 |
| **Grafika** — Kvadratėlių ir kitų figūrų galėčiau pripiešti pats | 2 |
| **Garsas** — Žiauru | 3 |
| **Valdymas** — Kaipgi valdyti, kai negali... | 2 |

**Išvada:** Geras simuliatorius, virtęs simuliacija...

Galutinis balas **2** Bottom!

Labai atviras [aLeLiuMaS]

# Tomb raider Chronicles

Specialiųjų ypatybių opcija
„Inventory" ekrane pasirinkite „Timex" funkciją. Nuspaudę L1 + L2 + R1 + R2 + į apačią + apskritimas, spauskite trikampį.

Be galo daug mažų ir didelių medicinos vaistinėlių
„Inventory" ekrane pasirinkite „Timex" funkciją. Nuspauskite L1 + L2 + R1 + R2. Tada paspauskite „Į viršų". Prasukite pro medicinos vaistinėles — jos niekada nesibaigs.

Visi ginklai, nesibaigiantys šoviniai ir medicinos vaistinėlės
„Inventory" ekrane pasirinkite „Timex" funkciją. Nuspaudę L1 + L2 + R1 + R2 + į viršų, paspauskite trikampį.

Visi daiktai
„Inventory" ekrane pasirinkite „Timex" funkciją. Nuspaudę L1 + L2 + R1 + R2 + į apačią, paspauskite trikampį.

Lygių pasirinkimas

*Russian Base*
Nuspaudę L2 + į viršų, paspauskite X. Kodą veskite pagrindiniame meniu.
*Black Isle*
Nuspaudę L1 + į viršų, paspauskite X. Kodą veskite pagrindiniame meniu.
*Tower Block*
Nuspaudę R1 + į viršų, paspauskite X. Kodą veskite pagrindiniame meniu.

Slaptas lygis
Pagrindiniame meniu, kur yra naujo žaidimo pasirinkimas, nuspauskite R1 ir X. Jei viską atlikote taip, kaip reikia, slaptas lygis turėtų krautis. Lara šiame lygyje turėtų vilkėti odinę striukytę, puikiai išryškinančią jos kūno formas.

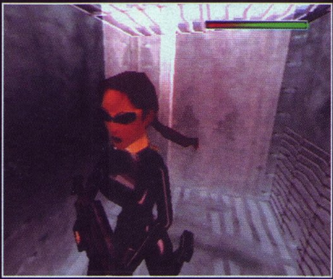
GameShark kodai
Nesibaigiantys revolverio šoviniai.
800a7334ffff
Nesibaigiantys pistoleto šoviniai.
800a7336ffff
Nesibaigiantys „Wide Shot Shotgun" šoviniai.
800a7338ffff
Nesibaigiantys „HK" šoviniai.
800a733affff
Nesibaigiantys „Grappling Gun" šoviniai.
800a733cffff
Nesibaigiantys „Uzi" šoviniai.
800a7332ffff
Nesibaigiančios didelės medicinos vaistinėlės.
800a732cffff
Nesibaigiančios mažos medicinos vaistinėlės.
800a732affff
Nesibaigiančios signalinės raketos.
800a732effff
Turėti visus ginklus.
8008872c0005
Nesibaigianti gyvybė.
800076003aa4
800076028c21
8000760403e8
800076064302
80007608aaa4
8000760a0801
8000760c0022
8000760ea422
D006a7ccbb42
8006a7c81d80
D006a7ccbb42
8006a7ca0c00
Atrakinti specialiųjų ypatybių meniu.
300acf960009
300acf970009
300acf980009
300acf990009
Lara–voras.
800a71f60001

PATARIMAI

• Stovėti ant rankų
Kad Lara atliktų tokį triuką, lipdami ant daikto nuspauskite ėjimo mygtuką.

• Padaryti salto
Ropokite pačiu platformos kraštu. Dar sykį nuspaudę ropojimą, paspauskite „Šokti į viršų". Tada Lara atlieka salto. Taip elgtis geriau, nei eiti aplinkui arba bėgti tuneliu. Taip pat svarbu patekti į vandenį „Old Mill" lygyje.

• Lengvas smūgis ore
Reikia, kad Lara šoktų į priekį arba atgal. Jai šokant į priekį, turite staigiai paspausti „Į apačią". Larai šokant atgal, staigiai spauskite „Į viršų". Tada ir pamatysite, kaip herojė ore atliks šiokį tokį smūgį.



# KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!

# Twisted Metal 4

99 didelės raketos
Spauskite Start, į dešinę, R1, L1, R1.

Beribė amunicija
Spauskite į viršų, X, SELECT, į apačią, START.

Nesibaigiantys superginklai
Spauskite trikampis, L1, į apačią, trikampis, į viršų, įveskite tai kaip slaptažodį.

Kompiuteris šaudo tik į pirmąjį žaidėją
Spauskite į dešinę, trikampis, į dešinę, trikampis, L1, įveskite tai kaip kodą.

Visi ginklai tampa napalmo bombomis
Spauskite į dešinę, į kairę, R1, į dešinę, apskritimas, įveskite tai kaip kodą.

Greitesnė gyvybės regeneracija
trikampis, L1, į apačią, trikampis, į viršų.

Ginklai šaudo greičiau
Įveskite R1, L1, į apačią, Start, į apačią, įvekite tai kaip kodą.

Specialūs veiksmai:
Užšaldyti — į kairę, į dešinę, į viršų (2).
Didesnis jautrumas — į viršų (2), į apačią (2).
Nenugalimumas — į apačią (2), į viršų (2).
Šokti į viršų — į viršų (2), į kairę.
Galinga ataka — į viršų, į apačią, į viršų, į apačią, į viršų.
Ataka iš užpakalio — į dešinę, į kairę, į apačią (2).
Užšaldymas iš užpakalio — į kairę, į dešinę, į apačią (2).
Galinga ataka iš užpakalio — į viršų, į apačią, į viršų, į apačią (2).
Skydas — į viršų (2), į dešinę.

Šių lygių kodai:
NEON CITY — į kairę, trikampis, į dešinę (2), į kairę
ROAD RAGE: START (2), į apačią, apskritimas, L1.
BEDROOM: L1, į dešinę, į kairę (2), L1.
AMAZONIA 3000 B.C.: apskritimas, L1, START, L1, START.
OIL RIG: START: į kairę, į viršų, START, apskritimas .
MINION'S MAZE: START, R1, į kairę, R1, R1.
THE CARNIVAL: apskritimas, į kairę, į apačią, R1, L1.

Norėdami atrakinti šias gerybes, įveskite šiuos kodus į kodams skirtą ekraną:
Atrakinti Crusher: į apačią, R1, į dešinę, R1, L1.
Atrakinti Moon Buggy: Start, trikampis, į dešinę, L1, Start.
Atrakinti RC Car: į viršų, į apačią, į kairę, Start, į dešinę.
Atrakinti Super Auger: į kairę, apskritimas, trikampis, į dešinę, į apačią.
Atrakinti Super Axel: į viršų, į dešinę, į apačią, į viršų, L1.
Atrakinti Super Slamm: į dešinę, L1, Start, apskritimas, Start.
Atrakinti Super Thumper: apskritimas, trikampis, Start, apskritimas, į kairę.
Atrakinti Minion: trikampis, L1, L1, į kairę, į viršų.
Atrakinti Sweer Tooth: Start, R1, į dešinę, į dešinę, į kairę.

Game Shark kodai
Begalinis gyvybių skaičius visiems žaidėjams:
800373E2 2400.
Nesibaigianti amunicija visiems žaidėjams:
D01B66B0 FFFF
801B66B6 2400.
Turėti visus ginklus su maksimalia amunicija:
8004EC80 0001.

Patarimai:
Užgesinti Sweet Tooth's ugnį: Sweet Tooth ištrauks degančią galvą iš mašinos.
Matyti pro sienas: privažiuokite šonu prie sienos ir galėsite pamatyti, kas vyksta už jos.
Žaisti su boso personažu: įveikite žaidimą vieną kartą, kai nugalėsite Sweet Tooth, Išsaugokite žaidimą ir žiūrėkite, kaip jūsų personažas „atšvęs" pergalę. Po to visi bosai, taip pat Crusher, Moon Buggy, Super Thumper, RC Car, Super Axel, Super Slamm, Super Auger, Minion ir Sweet Tooth bus atrakinti.
Papildomas Deathmatch lygis: sėkmingai įveikite bet kokio turnyro lygį, kad ir patektumėte į deathmatch. Kiek turnyro lygių įveiksite, tiek deathmatch lygių atsiras.
Klausykitės savo muzikos: Pradėkite turnyro arba deathmatch režimų žaidimą. Sustabdykite jį ir pakeiskite diską savo muzikiniu disku. Grįžus į žaidimą pradės groti jūsų kompakto muzika. Tik nesumaišykite kompaktų ir neįdėkite kito PlayStation kompakto.

# Beprotiškas *graffiti*

**Tokijas. 2024-ieji metai. Riedutininkų gaujos kovoja viena su kita, piešia ant pastatų, paminklų ir kitų žymių Tokijo vietų. Žaidėjas tampa GG gaujos nariu. Žaidimas ima lėkti beprotišku greičiu.**

Jet Set Radio Future istorijos pradžia — paslaptingos statulos vagystė. Klaidžiosite painiais Tokijo keliais, susitiksite klastingą Rokkaku gauja ir jos vadą Gouji. Rasti pavogtą statulą ir nugalėti Gouji trukdys Rokkaku policija ir kitos gaujos. Keliaudami į savo gaują viliosite naujus narius, atrakinsite keletą graffiti piešinių, piešite ant puikių Tokijo pastatų sienų. Istoriją pasakoja ir naujienas praneša DJ profesorius K. Jis nurodo, kur eiti, komentuoja visą žaidimą.

Pagrindinis JSRF bruožas — greitis. Nesvarbu, kurį lygį pasirinksite, visada reikia lėkti didžiuliu greičiu, brūžinti turėklus ir važinėti sienomis. Tiesa, kartais greitis pastebimai sulėtėja. Nors ir keista, taip atsitinka ne ten, kur daug žmonių, bet tada, kai čiuožti tenka vienam. Laimei, žaisti tai netrukdo. Žaisti JSRF paprasta, valdyti nesudėtinga. Norint brūžinti turėklus ar kitą paviršių, mygtuko spausti nereikia — užtenka ant jų nusileisti, ir viskas veikia automatiškai. Graffiti suveikia paspaudus vieną vienintelį mygtuką. Žinoma, reikia turėti dažų, kurių paprastai galima rasti pakeliui. Žaidimas siūlo penkių rūšių, tiksliau, dydžių graffiti. Kuo didesnis piešinys, tuo daugiau reikia dažų. Triukai atliekami brūžinant ar pašokus į orą ir spaudžiant klavišų kombinacijas. Triukų pasirinkti negalima, jie atliekami atsitiktinai. Kad ir kaip ten būtų, į triukus pasižiūrėti gražu. Kai kam gali pasirodyti keista, kad negalima piešti patiems. Vis dėlto automatinio paišymo argumentas — didžiulis greitis. Lėkdami parko atrakcionais tikrai neturėsite laiko sustoti ir nupiešti gaujos ženklo.

Kadangi graffiti ir piešiniai problemų nekelia, didžiausias žaidimo iššūkis — rasti žymėjimo vietas. Taip pat reikia atrasti graffiti Dvasias, atrakinančias naujus piešinius. Pričiupti graffiti Dvasią ir nupiešti gaujos ženklą paprastai nebūna lengva.

Kitas galvos skausmas — Rokkaku policija. Policininkai dažnai taikosi jus apsupti, taigi reikia energingai veržtis ir griauti. Policijos pagalbininkai — tankai, malūnsparniai ir lėktuvai. Juos nugalėti paprasta. Be to, tikros kovos su policija ir samdomais žudikais laukite tik žaidimui baigiantis. Iki tol nėra ko bijoti.

Kovoti teks ne tik su policija, bet ir su kitomis miesto gaujomis. Paprastai kovojama už teritoriją. City Rush renginio tikslas — lenktynės mieste, Flag reikalauja surinkti daugiau vėliavų nei priešininkai. Pralaimėjus galima bandyti dar kartą. Tiesą sakant, galima bandyti ir bandyti kiek nori, bet paprastai to neprireikia. Kovoti su kitomis gaujomis nesunku.

JSRF nėra sunkus žaidimas. Aišku, yra keletas apgaulingų ir sudėtingų vietų, bet viską galima įveikti. Blogiausia tai, kad kovoti su bosais, policija ir priešų gaujomis per lengva. Netgi paskutiniame lygyje, kai su Gouji kovojama už Tokijo laisvę, galima tiesiog stovėti ir purkšti į jį. Kur kas sudėtingiau nusigauti iki ten, kur mūsų laukia Gouji. Atsiradę ten, nebebijokite: pralaimėti neturite jokių šansų. Kūrėjai išties nesubalansavo žaidimo: jis pernelyg lengvas.

Kadangi sunkumo lygio pasirinkti negalima, taip ir žaisime.

Jet Set — gana ilgas žaidimas. Netgi pagrindiniam siužetui pasibaigus yra ką veikti. Kiekviena vietovė slepia po vieną kasetę, atrakinančią penkis gatvės iššūkius. Reikia surinkti tam tikrą skaičių taškų, brūžinti parinktus objektus ar įvykdyti specifinį triuką. Nugalėjus gatvės iššūkį, galima valdyti naują graffiti dvasią. Baigiantis žaidimui visi lygiai žymimi skirtingose vietovėse; norint įveikti visą žaidimą, reikia grįžti ir apipurkšti naujas vietas.

Dar vienas įdomus JSRF elementas — galimybė kurti savus graffiti užrašus. Kompiuteriu sukurtų piešinių, deja, įrašyti negalima. Dizainas kuriamas valdymo pulteliu. Ar piešinys bus įdomus, lems jūsų meninis talentas.

Žaidimas siūlo penkis kelių žaidėjų režimus, kuriuos gali žaisti iki 4 žaidėjų. City Rush laimi tas, kas pirmas apvažiuoja ratu aplink vietovę; Ball Hog tikslas — išsaugoti kamuolį: neleisdami kitiems atimti kamuolio, turite aplėkti ratu aplink lygį; Flag reikalauja surinkti kuo daugiau vėliavų; Graffiti Wars verčia piešti ant sienų anksčiau nei priešininkai, be to, savo ženklus galima purkšti ant priešininkų; pasirinkus Tagger's Tag, ant priešininko nugaros reikia užpurkšti ženklą greičiau nei jis apipurkš jus.

Jet Set Radio Future — gražus žaidimas. Lygiai dideli, daug vaikščiojančių žmonių. Kiekvienas naujas lygis turi tarsi savo simbolį. Man labiausiai patiko priešistorinis Sky–Dinosaurian parkas: čia tenka čiuožti didžiuliais atrakcionais ir dinozaurų kaulais.

Žaidimo aplinkos nepriekaištingos. Kai kur galima susitikti net keliasdešimt pėsčiųjų — visi jie į mus reaguoja atskirai. Kartais jie net pasišneka su mumis. Skirtinguose rajonuose gyvena skirtingi žmonės. Pavyzdžiui, Raudonųjų žibintų kvartale sutiksite daug įkaušusių vyrukų ir intymias paslaugas siūlančių merginų, lūšnų kvartale jus varstys benamių žvilgsniai. Žaidžiant galima pastebėti daug kitų aplinkos detalių: skraidančių išbaidytų varnų, kylančių lėktuvų ar vamzdžiuose plaukiojančių krokodilų. Visi 24 veikėjai gražūs, unikalūs, žodžiu, asmenybės.

Efektai irgi puikūs: brūžinant į visas puses byra žiežirbos, didėjant greičiui driekiasi šviesos ruoželiai. Trumpai tariant, visi efektai malonūs.

Žaidimo takelis irgi puikus. JSRF verta žaisti vien dėl muzikos. Garso takelis — tai 30 nuostabių dainų. Kiti garsai nėra tokie fantastiški. Garsai, sklindantys brūžinant, geri, girdėti įdomių aplinkos garsų, tačiau maloniausia klausytis muzikos. Būtina paminėti ir profesorių K, t. y. pasakotoją. Jo balsas džiugina, drąsina, ragina žaisti. Kiti veikėjai kalba nedaug, geriausiu atveju lepteli vieną kitą žodį. Beje, kalbėti veikėjams ir nereikia: savo emocijas jie puikiai išreiškia purkšdami dažus.

# VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

## Didysis nuosmukis: 1982–1984

**1983 metai**

- **Naujoji Bunšelio kompanija**

Nolanas Bunšelis vėl pasirodo videožaidimų rinkoje. Bunšeliui pradėjus dirbti Videa kompanijoje, ji pavadinama Sente Games. Sente ir Midway tampa partneriais. Išleidžiama paprasta, tačiau smagi ledo ritulio arkada Hat Trick. Deja, partneriams nesiseka.

- **Atari visiškai slaptai**

Atari paskelbia kurianti naują slaptą projektą Falcon Project. Pasirodo, šis projektas — tai naujasis Atari padalinys Ataritel. Taip Atari bando skverbtis į telekomunikacijų rinką.

- **Videožaidimai ir animacija**

Cinematronics išleidžia Rick Dyer's Dragons Lair — pirmąją arkadą, kurios pagrindas — lazerinio disko technologija.

- **Naujasis Commodore kompiuteris**

Commodore išleidžia Commodore 64 — nebrangų, bet galingą kompiuterį, pralenkiantį visas žaidimų konsoles.

- **Nintendo Famicom**

Japonijoje Nintendo išleidžia Family Computer (Famicom). Kartu su žaisliuką primenančiu Famicom pasirodo Donkey Kong, Donkey Kong Junior ir Popeye. Kadangi kitose šalyse dominuoja Atari, Nintendo šį kompiuterį ketina pardavinėti tik Japonijoje. Priėmusi Nintendo pasiūlymą, Atari tampa Famicom platintoja kitose šalyse.

**Famicon su disko įrenginiu▶**

- **Coleco kompiuteris ▲**

Coleco išleidžia Adam kompiuterį su Donkey Kong žaidimu. Atari, kuriai priklauso visos šio žaidimo teisės, apkaltina Nintendo, kad ji nesilaiko kontrakto, be to, pagrasina nebepardavinėti Famicom ir pateikti ieškinį. Nintendo grasina paduoti į teismą Coleco: atseit kompiuterinis Donkey Kong žaidimas Coleco nepriklauso. Coleco teigimu, tai tik didžiulis nesusipratimas, nes Adam — ne tik kompiuteris, bet ir galingesnė Colecovision konsolė.

- **Atari nesutarimai**

Paaiškėjus, kad 1982 metų gruodžio 6 dieną Ray Kassar pardavė 250 000 JAV dolerių vertės Warner akcijas, o gruodžio 7 dieną Atari paskelbė pranešimą, sukėlusį akcijų kritimą, Atari kompaniją ima drebinti darbuotojų nesutarimai. Kassar atsistatydina, jo vietą užima James Morgan. Krizės metais parduota kur kas mažiau Famicom.

- **Bankrotas**

Lentynos lūžta nuo produktų, daugelis žaidimų kūrėjų kompanijų palieka verslą. Pasitraukusių kompanijų žaidimams taikomos didžiulės nuolaidos. Kadangi nebankrutavusių įmonių produkcija negali konkuruoti su šiais pigiais žaidimais, jos praranda daug pinigų.

**1984 metai**

- **Vectrex paplitimas**

Įsigijęs GCE, Milton Bradley ima platinti Vectrex. Kad būtų lygiavertis konsolių konkurentas, Vectrex atpiginamas. Galų gale Vectrex tekainuoja 100 JAV dolerių, ir kiekvienas egzempliorius tampa nuostolingas. Vectrex atšaukiamas.

- **Coleco beprotystė dėl Adam**

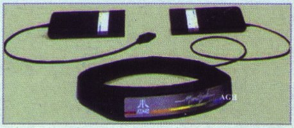
Coleco daro viską, kad galėtų gaminti Adam. Adam gaminami Colecovision sąskaita. 60 procentų Adam egzempliorių grąžinami brokuoti.

- **Mattel parduoda Intellivision**

Patyrusi ne vieną nesėkmę, Mattel nusprendžia parduoti Mattel Electronics. Naujuoju savininku tampa Terry Vaselsky, Mattel viceprezidentas. Padalinys pervadinamas Intellivision Inc.

- **Nintendo žvelgia į Ameriką**

Videožaidimų pramonei pradėjus byrėti, Nintendo paskelbia, kad Famicom gali būti išleistas JAV.



- **Atari technika ▲**

Atari pristato naujus produktus: 7800 — patobulintą žaidimų konsolę, kuria galima žaisti 2600 žaidimus, ir Mindlink — prie galvos tvirtinamą laisvų rankų kontrolerį.

- **Warner meta Atari**

Nuostoliams didėjant, Warner Communications parduoda Atari Incorporated vartotojų padalinį. Warner pasilieka sau arkados padalinį ir pavadina jį Atari Games. Ataritel padalinys kol kas nebekuriamas, o Tramiel savo naująją kompaniją, kuriai priklauso Atari videožaidimų ir kompiuterių padaliniai, pavadina Atari Corporation. Greitai paskelbiama, kad naujoji kompanija, užuot pardavinėjusi videožaidimų konsoles, leis naują 16 bitų kompiuterių seriją.

**1985 metai**

- **Nintendo Amerikoje**

Nintendo Niujorke testuoja, kaip rinka priimtų Nintendo Entertainment System (NES). Pardavėjai į videožaidimus reaguoja skeptiškai, todėl Nintendo privalo susigrąžinti neparduotą įrangą. Turėdama daugelį originalių Nintendo videožaidimų ir arkadų, NES tampa rinkos hitu.

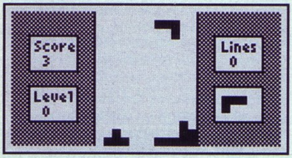
- **Atari prieš Apple**

Atari meta iššūkį Macintosh išleidusiai Apple — išleidžia 16 bitų 520 ST, kurio pagrindas — Motorola 68000 procesorius. Šis kompiuteris gauna „Jackintosh" pravardę. ▶

# VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

## Videožaidimai sugrįžta: 1985–1988

• **Pristatę dėlionę, rusai užkariauja pasaulį**




Rusų programuotojas Aleksas Pažitinovas sukuria Tetrį — paprastą, bet viliojančią dėlionę asmeniniams kompiuteriams.

**1986 metai**

• Nintendo išleidžia NES

Džiūgaudami, kad sistemai puikiai sekasi Niujorke, Nintendo išleidžia NES visoje JAV. Sistema debiutuoja kartu su Super Mario Bros — arkados perdirbiniu, kuris akimirksniu tampa hitu.

• **Sega išleidžia NES konkurentą**

Nenorėdama nusileisti NES, Sega Amerikoje išleidžia Sega Master System (SMS).

• **Atari iš naujo pristato žaidimų konsoles**

Nenorėdama nusileisti tai pačiai NES, Atari Corp nusprendžia išleisti žaidimų konsolę 7800.

• **Geros Nintendo naujienos**

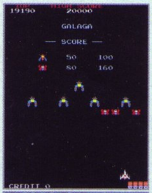
Amerikoje Nintendo sekasi dešimt kartų geriau nei konkurentams. Japonijoje kompanija išleidžia išorinį disko įrenginį Famicom kompiuteriui, golfo ir futbolo žaidimus bei The Legend of Zelda.

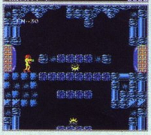
• **Naujos Nintendo licencijos**

Keli žadimų kūrėjai pasirašo sutartis su Nintendo. Vienas iš tokių kūrėjų — senas Atari rėmėjas Namco. Geriausius žaidimus Namco kurs būtent Nintendo sistemai.

**1987 metai**

• **Nauja programinė įranga**



Nintendo populiarėja, Sega ir Atari stumiami lauk. Atari išleidžia žaidimų 2600 konsolei, tačiau žiniasklaida visus juos ignoruoja. 7800 sistemai išleidžiami Namco Galaga ir Dig Dug, Williams' Robotron: 2084 ir Joust, Electronics Arts 1983–iųjų krepšinio žaidimas One–on–One Basketball ir pačios Atari Asteroids. Brangaus Famicom išorinio disko įrenginio Amerikoje nuspręsta nepardavinėti. Išleidžiami Kid Icarus ir Metroid, siūlantys kur kas geresnę NES grafiką ir ilgiau trunkančius nuotykius.

• **Tonka platina Sega žaidimus**

Žaislinių sunkvežimių kompanija Tonka, nusipirkusi teises platinti SMS Amerikoje, tiekia SMS į kur kas daugiau parduotuvių nei Sega. Taip sudaromos geresnės sąlygos konkuruoti su NES.

• **Kompiuterį Atari pakeičia žaidimų konsole**

Atari išleidžia Atari XE Game System (XEGS) — tai senas 800 kompiuteris, pakeistas konsole. XEGS turi kartridžą, jį galima suderinti su mirštančia 8 bitų XE kompiuterių linija. XEGS siūlo du žaidimus (Barnyard Blaster ir Flight Simulator II), šautuvą, turi klaviatūrą, kurią galima išjungti. Įrenginys greitai „paskęsta".

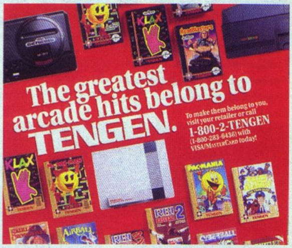
• **NEC Japonijoje išleidžia „16 bitų" konsolę ▲**

NEC Japonijoje išleidžia PC–Engine. Įrenginys reklamuojamas kaip 16 bitų konsolė. Iš tiesų konsolė turi 16 bitų grafinį procesorių.

**1988 metai**

• **Atari išleidžia NES žaidimus**

Atari Games įkuria Tengen — padalinį, kuriantį žaidimus namų konsolėms. Pagal licenciją Tengen ima kurti NES žaidimus. Viskas baigiasi tuo, kad Atari Games paduoda Nintendo į teismą: atseit Nintendo, nelegaliai veikdama, įsigijo videožaidimų pramonės monopolį.




• **Tengen, kurdama NES žaidimus, neprašo Nintendo leidimo**

Tengen paskelbia, jog NES žaidimus kurs, gamins ir platins netgi negavusi Nintendo palaiminimo. Jiems pavyko „apeiti" Nintendo naudojamą apsaugą, neleidžiančią be leidimo kurti NES žaidimų.

• **Bankrutuoja Coleco**

COLECO

Prislėgta Adam nesėkmių, Coleco paskelbia bankrotą. Daugelis kompanijos gaminių atitenka Milton Bradley ir Parker Brothers.

# TAPK VA PLAYSTATION KOMANDOS NARIU!!!

Dėmesio! Skelbiame naują konkursą, kurio prizas galbūt kam nors patiks labiau nei nauja konsolė!

### Konkurso esmė

• Surasti naują tekstų auturių, kurio stilius ir pažiūros atitiktų visus redakcijos ir skaitytojų keliamus reikalavimus.
• Suteikti progą visiems žurnalo skaitytojams išbandyti savo jėgas.
• Suteikti progą skaitytojui išsirinkti jam patinkantį autorių.
• Apdovanoti kuo daugiau skaitytojų :-)!

### Dalyvavimo konkurse sąlygos

• Visi norintieji dalyvauti konkurse į redakciją turi atsiųsti ne mažesnį kaip 2000 simbolių (maždaug 250 žodžių) ir ne didesnį nei 4000 (maždaug 500 žodžių) pasirinkto, bet žurnale dar neaprašyto PSOne ar PS2 žaidimo aprašymą.
• Tekstai (nebūtinai surinkti kompiuteriu) gali būti siunčiami el. paštu: playstation@oho.balt.net arba paprastu paštu adresu: Savanorių pr. 287–421, LT–3009 Kaunas.
• Prie konkursui siunčiamo teksto būtinai turi būti prierašas „Konkursui *4 gerai — 5 dar geriau*“.
• Teksto autorius PRIVALO nurodyti tikslius duomenis (vardą, pavardę, adresą, telefoną ir amžių), pasirinktą pseudonimą (jei pseudonimo nebus, po žurnale išspausdintu tekstu parašysime vardą ir pirmąją pavardės raidę).
• Teksto autorius PRIVALO įvertinti žaidimą pagal lentelės, esančios žurnale prie visų aprašomų PSOne ir PS2 žaidimų, parametrus.
• Nurodyti žaidimo duomenis (išleidimo data, kūrėjus, leidėjus ir žanrą) nebūtina, bet pageidautina.
• Siųsdamas tekstą autorius sutinka, kad už jo kūrinį, išspausdintą žurnale, bus atsilyginta norodytais prizais.
• Per ilgi ar per trumpi tekstai, taip pat tekstai, kuriuose vartojami necencūriniai žodžiai, konkurse, deja, nedalyvaus, taigi būkite atidūs.
• Į redakciją atsiųsti tekstai negrąžinami.

### Vertinimo sistema

• Pirmiausia tekstai bus vertinami redakcijoje. Žurnalo redakcija nuspręs, kurie aprašymai patenka į žurnalą, t. y. į antrą konkurso etapą. Kiekviename numeryje spausdinsime ne daugiau nei 10 darbų.
• Antrą kartą darbus vertins skaitytojai, balsuodami už labiausiai patikusius ir prieš labiausiai nepatikusius tekstus.
• Balsavusių skaitytojų skirti taškai bus sumuojami, konkursą laimės daugiausiai taškų surinkęs dalyvis.

### Dalyviai

• Konkurse gali dalyvauti visi, kas turi PS ar PS2 konsolę.
• Redakcija garantuoja visišką lyčių lygybę.
• Redakcija pažada nekreipti dėmesio į autoriaus amžių, gyvenamą vietą, rasę, tautybę, politines bei religines pažiūras, išsilavinimą ir t. t.
• Redakcija pasižada kreipti dėmesį tik į darbų kokybę.

### Privalumai

• Savos (pagrįstos) nuomonės turėjimas ir sugebėjimas neįkyriai pateikti ją skaitytojui.
• Savitas rašymo stilius, neprieštaraujantis kalbininkų nustatytoms normoms :-).
• Tekstą turi būti lengva skaityti. Jį turi suprasti tiek jaunas, tiek suaugęs skaitytojas.

### Prizai

• Visi dalyviai, kurių darbai pateks į žurnalą, nemokamai gaus vieną VA PlayStation numerį.
• Visi 2–4 vietas užėmę dalyviai bus apdovanoti specialiais VA PlayStation prizais.
• Pirmos vietos nugalėtojas bus pakviestas į VA PlayStation komandą bandomajam laikotarpiui. Jei konkurso nugalėtojas bus patenkintas darbo sąlygomis, susitvarkys su jam keliamais reikalavimais ir užduotimis, jis taps visavertis VA PlayStation komandos narys.
• Jei atsitiktų taip, kad pirmą vietą užimtų iškart keli konkurso dalyviai, visi jie būtų kviečiami bandomajam laikotarpiui...

### Konkurso trukmė

• Konkursas jau prasidėjo, o nugalėtojus paskelbsime šių metų lapkričio mėnesio VA PlayStation numeryje.

**Tavo likimas — tavo rankose, brangus skaitytojau!**

# BALSUOK!

Taigi tęsiame pretendentų, norinčių užimti V.A. PlayStation apžvalgininko vietą, paradą. Šiame numeryje spausdiname labiausiai, mūsų nuomone, vykusias žaidimų apžvalgas. Tolimesnis pretendentų likimas — jūsų, mielieji skaitytojai, rankose.

Trečiame viršelyje rasite konkursą ir balsavimo kuponą, kurį būtina užpildyti. Primygtinai prašome pasirinkti tik vieną iš kupone išvardintų aprašymų. Pažymėję labiausiai patikusį tekstą, skirsite jam 1 balą.

Kitame numeryje toliau skelbsime pretendentų „Top 5“. Šio numerio kuponus galima siųsti iki pat konkurso pabaigos, t. y. iki spalio 20 d.

Nenusiminkite, jei šiame numeryje neradote savo kūrinio: ne viską spėjome perskaityti, ne visiems užteko vietos. Galime užtikrinti, jog keli šį mėnesį atsiųsti darbai bus išspausdinti kitame numeryje.

Autoriams, kurių apžvalgos išspausdintos šiame žurnale, padovanosime spalio numerį.

**Pretendentams linkime sėkmės, o vertintojams — objektyvumo.**

# Carmageddon

**Leidėjas: Sci**
**Kūrėjas: Stainless Software ltd.**
**Išleidimo data: 1997 m.**
**Žanras: lenktynės**

Carmageddon — žaidimas, turis smurto epizodų. Prieš pradedant žaisti, reikia gerai pagalvoti: tai, kas vyks ekrane, patiks ne visiems. Carmageddon — lenktynės, kuriose dalyvaudamas galite daryti tai, ką norite ir kada norite. Visi važiavimai turi kelis kontrolės taškus ir įveiktų ratų skaitytuvus. Įveikusiems kažkiek ratų, skiriama daugiau laiko. Beje, jums visai nebūtina paisyti kontrolės taškų ar jau įveiktų ratų: žaisdami galite daužyti priešų mašinas ir žudyti pėsčiuosius. Svarbiausia daryti tai, ko labiausiai norite ir, aišku, džiaugtis šiais nepaprastais vaizdais. Tikslas — įveikti visus kelyje pasimaišiusius priešininkų automobilius. Greitai pastebėsite, kad priešininkai primena seniai karvę mačiusius bulius. Užtenka pritrėkšti kokią nors mašiną, ir jus užpuola beprotiškas mašinų pulkas. Neišsigąskite: duokite atgal, ir kuo stipriau. Neduok dieve tą patį priešininką susitikti kitame važiavime. Nenustebkite: jis gyvena tam, kad sunaikintų jus. Carnageddon mašinos elgiasi taip, lyg būtų tikros: jas neša ir į vieną, ir į kitą pusę, puikiai jaučiami visi smūgiai. Padedami pulto mygtukų, galėsite demonstruoti aukštojo pilotažo triukus.

Carmageddon — vyrų žaidimas.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Kvapą gniaužiančios žudynės | 9 |
| **Įdomumas** — Skaldyk ir valdyk! | 10 |
| **Grafika** — Galėtų būti gražesnė | 7 |
| **Garsas** — Ach, tie po ratais klykiantys žmonės... | 9 |
| **Valdymas** — Atrodo, veikia autopilotas | 8 |
| **Išvada:** tik nebandykite taip elgtis iš tikrųjų... | Galutinis balas 9 Kill |

**Skaldė ir valdė Atomas**

# WARZONE 2100

## Tamsūs ateities karai

**Kūrėjas: Pumpkin Studios**
**Leidėjas: Eidos interactive**
**Žanras: strategija**
**Parduodamas: nuo 2001 m. balandžio**

**Veiksmo, nuotykių ir sporto žaidimų mėgėjai, turintys PS konsolę, gali džiaugtis daugybe gerų ir populiarių žaidimų. Gi strategijų gerbėjų lentynose mėtosi vos keli CD... Warzone — viena iš tų kelių PS strategijų. Ją sukūrė ne Westwood (šią kompaniją išgarsino Red Alert ir Dune), o Pumpkin Studios. Pažiūrėkime, kaip jai pasisekė.**

**Kovos laukas — Žemė**

Žaidimo pavadinimas leidžia suprasti, kad veiksmas vyksta 2100 m. Veiksmo vieta — Žemė, tiksliau, Šiaurės Amerika, dar tiksliau...

Gana. Pažaisit, pamatysit. Didžiuosius Žemės miestus subombardavo palydovai, turėję juos apginti... Paaiškėja, kad dėl to kaltas mažumėlę pakvaišęs profesorius, atleistas iš JAV karinių pajėgų ir supykęs ant viso pasaulio... Įdomu, bet tai jau esu girdėjęs...

**Negražūs daiktai gražioje aplinkoje**

Kaip įprasta strategijoms, turėsite įrenginėti bazes, gaminti įvairius kovos vienetus, kariauti. Jums bus pateikti trys dideli žemėlapiai karo kampanijoms vykdyti. Visa tai vyksta 3D aplinkoje! Kurdami trimatę aplinką, kūrėjai šiek tiek persistengė. Na, gerai, žemėlapiai tikrai gražūs, bet visa kita —ne. Pastatai „apsvilę", visi tankai įkyriai panašūs, savų pėstininkų neįmanoma atskirti nuo priešų. Nepatiko ir tamsa. Galbūt Pumpkin Studios siekė, kad mus nutviekstų kovos dvasia? Jai nepavyko...

**Nepaklusni kariuomenė**

Strategijų valdymas panašus. Vienas mygtukas atidaro meniu, kitas patvirtina komandą... Ne išimtis — ir Warzone. Tik įprastą valdymą Pumpkin vyrukai pavertė makalyne. Pirmąjį trūkumą pastebime vos pradėję žaisti. Kursorius juda pakenčiamai, tik sustoti nesugeba. Pavyzdžiui, savo tanką, esantį maždaug už pusės kilometro, noriu sugrąžinti į bazę. Laikydamas rodyklytę ant tanko, lyg ir norėčiau sustoti, bet rodyklei į mano norus nusispjauti... Ji sustoja kur kas toliau nei tankas, kurį jau baigia sunaikinti priešo pajėgos... Statant pastatus, išradinėjant naujus tankus ir pan. irgi kilo nesklandumų. Bet yra ir gerų dalykų. Patiko, kad tankus galima valdyti dviem būdais. Pasirinkus tanką, galima nusiųsti jį į norimą vietą, taip pat galima vairuoti pačiam! Patirti malonumą tai leidžia,

bet didelės kariuomenės šitaip nesuvaldysi (deja, lėktuvu paskraidyti nepavyko).

Tikrai nesupratau, kodėl vienu metu negalima valdyti daugiau nei 10 tankų? Rodos, beveik visa mano kariuomenė malasi vienoje vietoje, visą ją noriu pasiųsti į priešo stovyklą, bet tepaimu tik 10 vienetų.

Iš visko sprendžiant, kūrėjai siekė, kad valdymas būtų originalus, deja, jiems dar kartą nepavyko...

**Karo simfonija**

Tiesą sakant, klausytis garsų žaisdamas neturėjau laiko. Vis dėl to pastebėjau, kad muziką lemia situacija. Statant bazę arba tyrinėjant teritoriją groja rami, sakyčiau, netgi skystoka muzikėlė. Užvirus mūšiui, užverda ir muzika, t. y. iškart pasigirsta kietesnis „bumčikas". Mūšiui pasibaigus, jis nurimsta.

Pradėjęs žaisti, išsigandau, kad nebus specialiųjų efektų. Pasirodo, specialiųjų efektų yra. Tereikia pasirinkti dukart stipresnį garsą. Taip padaręs, supratau, jog nieko geresnio nesu girdėjęs. Kalena automatai, trinksi patrankos, šnypščia raketos...: Visi ginklai šaudo savaip. Viskam susiliejus, girdėti karo simfonija... Pagaliau galime pasakyti, kad garsas Pumpkin vyrukams pavyko.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Trimatė strategija! Verta išbandyti | 9 |
| **Siužetas** — Šį tą panašaus jau esu matęs... | 8 |
| **Grafika** — Graži 3D aplinka, ir tiek... | 7 |
| **Garsas** — Gražus, tik skystokas | 9 |
| **Valdymas** — Originali nesąmonė | 5 |

**Išvada:** Turint omenyje tai, kiek PS konsolė turi strategijų, belieka teigti, kad žaidimas yra gražus.

**Galutinis balas 8**
Ateitis?

Hipis

# Tales of Destiny

## Pasakos, pasakos ir dar kartą pasakos. Myliu pasakas!

**Kūrėjas: Namco**
**Leidėjas: Namco**
**Žanras: RPG**
**Parduodamas: nuo 1998 rugsėjo 30 d.**

### Trumpai apie žaidimą

Jums teks stebėti, kaip jaunuolis Stahn Aileron susidoros su jam ant pečių užkrautu išbandymu. Spėkite, koks tas išbandymas? Sakote, vaikinukui teks gelbėti pasaulį? Nekomentuosiu. Pasaulio gelbėjimas — kas antro RPG žaidimo tema. Tales of Destiny siūlo daug įvairių smulkmenų, pavyzdžiui, daugybę mini žaidimų. Kita vertus, 3D mėgėjai nusivils: Tales of Destiny — 2D žaidimas :(.

### Mūšiai

Mūšiai interaktyvūs: mėgstantieji palaukti ir pasvarstyti, žaisdami šį žaidimą tokios progos neturės (nebent nuolat minkytų „Start" mygtuką:)). Kiekvienas mygtukas atlieka tam tikrą komandą. Kam mygtukų išsidėstymo tvarka nepatinka, gali ją pakeisti. Žaidžiant priešams ypač padeda įvairios magijos rūšis.

Mūšio sistema tokia: ekrane matote savo kovotojus ir priešus. Paspaudus tam tikrą mygtuką, Stahn atakuoja priešininkus. Kitus herojus valdo kompiuteris, tiesa, pasirinkę atitinkamą meniu, jiems galite vadovaut ir jūs. Paprasta? Taip nemanau... (Na, bent jau iš pradžių taip nemaniau.) Pirmą kartą su tokia sistema turėjau reikalų žaisdamas Tales of Phantasia. Protingesni tikriausiai jau suprato, kad ToD — Tales of Phantasia tęsinys.

### Papildomi dalykėliai...

Kaip jau minėjau, ToD siūlo daug mini žaidimų, pavyzdžiui, lenktynes mieste, gaudynes, jūrų mūšius. Man ypač patiko viena parduotuvėlė: nusipirkęs ledų, išlošiau dar vieną porciją! Rodos, smulkmena, bet maloni. Net papildomų pinigų galima užsidirbti: monstrai mėto Lens, už kuriuos tam tikrose vietose mokamos nemenkos sumelės. Irgi maloni smulkmena... ToD baigiantis, prieiname slaptą bokštą — jis ir žaidimas visai nedera. Žinoma, yra mūšių, daiktų ir t. t., bet vis tiek kažkas ne taip... Norintieji patekti į bokštą, turi rasti tris kristalines lazdas — mėlyną, raudoną ir žalią. Lazdų ieškoti nelengva.

### Garsas

Muzika nuostabi, garso efektai irgi, tik personažai, vykstant mūšiui, kažką japoniškai balbatuoja, nors neįkyriai. Liūdna atmosfera — liūdna muzika, linksma atmosfera — linksma muzika. Žodžiu, viskas savo vietose. Mūšių muzika neatsibosta, nors jie, mūšiai, sudaro apie 80 proc. šio šedevro laiko. Norintiems pasiklausyti mėgstamos melodijos, Namco sukūrė Sound Test opciją. Pasirinkus šią opciją, galima pasiklausyti visų garso efektų. Nusprendusiems žaisti ToD, pirmiausia ir siūlau rinktis būtent Sound Test.

### Trukmė

Žaidimui įveikti turėtų užtekti 30 valandų. Norint įveikti 100 proc. (eee... neieškokite, nebus niekur parašyta) reikės maždaug 50 valandų: patekti į slaptą bokštą sudėtinga, be to, yra daug mini kvestų. Patyrusiam RPG žaidėjui Tales of Destiny neturėtų kelti problemų. Galvosūkiai nei per lengvi, nei per sunkūs.

Kurdama ToD, Namco pasistengė: žaidimas prilygsta FF8 ir Star Ocean 2 hitams. ToD nuostabus. Drįsčiau jį įrašyti į geriausių visų laikų RPG dešimtuką.

| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Kas čia per žaidimas? | 8 |
| **Siužetas** — Gera pasakėlė... | 9 |
| **Grafika** — Filmukai nuostabūs, visa kita... | 4 |
| **Garsas** — Kaip pritildyti? | 10 |
| **Valdymas** — Gaila, nėra analoginio pultelio.... | 9 |

**Išvada:** ToD įrodo, kad geram žaidimui bloga grafika netrukdo

**Galutinis balas 9**
RPG

**Meteoras**

# Mission I

**Kūrėjas: X-ample Architectures**
**Leidėjas: Infogrames**
**Žanras: veiksmo-nuotykių**
**Pardavinėjamas: nuo 1999 lapkričio 1 d.**

**Faktas, kad geri filmai tampa žaidimais, jau seniai nieko nestebina. Šįsyk ant žaidimų pasaulio scenos oriai žengia kino įžymybė Ethan Hunt, ir tik jums spręsti, kaip jį priimti — nušvilpti ir apmėtyti supuvusiais pomidorais ar garsiai ploti. Turbūt iškart kyla klausimas, kas tas Ethan? Taip, tai nenugalimasis ir nesugaunamasis IMF fondo didvyris iš filmo MISSION IMPOSSIBLE.**

### Siužetas

Tarptautinis ginklų prekybos agentas Bazilis Prokošas priešų valstybei ketina parduoti 12 vidutinio nuotolio raketų (ar yra tai girdinčių pirmą kartą?) ir povandeninį laivą, dar nuo Antrojo pasaulinio karo laikų stovintį Lundkvisto karo bazėje Rusijoje.

Geriausias (turbūt vienintelis :)) agentas negali leisti, kad ši operacija pavyktų. Jeigu jam nepasisektų, Valstybės sekretorius paneigtų, kad koks nors IMF fondas egzistuoja.

### Veiksmas

Žaidimą sudaro 5 misijos, suskaidytos į 25 lygius. Veiksmas vyks Lundkvisto karo bazėje, Sovietų ambasadoje Prahoje, CŽV būstinėje ir traukinyje. Žaidime, kaip ir filme, Ethan, prisidengęs kauke, apsimes esąs aukštas pareigūnas (seržantas, ambasadorius ir... buhalteris). Ginklų mažai: du pistoletai, migdančios kulkos, dažai kameroms apipurkšti:), UZI ir rankinis!-raketinis!!! pistoletas. Peilio nėra, tik kumščiai (ar neužtenka?).

Žaidimas siūlo tik du lygius — įmanomą ir neįmanomą; AI tikrai skystokas. Pasirinkus neįmanomą lygį (stipresni priešai ir papildomos užduotys), AI dar pakenčiamas.

Karo bazėse laksto tik kokie 7 (kam tas pistoletas?) kareivukai. Pasigirdus aliarmo signalui, net ir jie apsimeta manęs nematą, t. y.

# mpossible

neskuba aiškintis, kas atsitiko. Matyt, vargšų smegenėlės sušalo...

Noriu paminėti keletą įdomesnių žaidimo momentų: traukinyje smagu laužyti seifą, kuriame yra bomba; apšvitintam lazerio spindulių, malonu leistis šachta žemyn prie kompiuterio; laivo patranka tiesiog džiugu sprogdinti viską, kas pakrantėje.

### Grafika

Grafika apgailėtina. Veidai ir figūros kampuotos, negražios. Kadrų keitimosi greitis apgailėtinas. Kartais ima atrodyti, kad žaidimas sukurtas prieš 5 metus. Veikėjams kalbant, jų veidai ir judesiai lygūs. Pėdsakai sniege dingsta akimirksniu. Filmukai trumpi, jų mažoka.

Manyčiau, apie grafiką užteks: jei rašyčiau dar, apkraučiau cenzorius :). Tepaminėsiu, kad meniu visai paprastas.

### Garsas

Rašyti apie garsą nėra prasmės, bet muzika gera. Žaidžiant visą laiką skamba kino filmo muzika. Specialieji efektai tragiški: netgi išjungus muziką jų beveik negirdėti. Dialogai prasti, balsai panašūs. Privalumas tik tas, kad, prieš prasidedant misijai, balsu perskaitoma jos užduotis! Taigi net beraščiai gali žaisti :).

### Valdymas

Valdymas pakenčiamas. Nervina tai, kad negalima greitai pasikeisti ginklo. Kamera laksto, kur nori ir kaip nori. Panašu į TOMB RAIDER. Be to, yra „Quick save" ir „Load". Kas dar? Ogi nieko gero, taigi nebekvaršinsiu jums galvos.

| | | |
|---|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** | Fantastika! Nuostabi įžanga ir filmukas | 9 |
| **Įdomumas** | „Smagu", kai po kojomis nesipainioja priešai | 6 |
| **Grafika** | Prasta, jau geriau nekreipti į ją dėmesio | 5 |
| **Garsas** | Muzika — vienintelis išsigelbėjimas | 5 |
| **Valdymas** | Pasirinkus analoginį valdymą neskaudės pirštų | 6 |

**Išvada:** geriau įsigyti Džeimso Bondo žaidimų, bet nesmerkiu ir šito: ne veltui jis išleistas lapkričio 1-ąją :)...

Galutinis balas **6** Mission

Supermeną vaidino Sailentas

# Agressive Inline

**Kūrėjas: Z-Axis**
**Leidėjas: Acclaim Entertainment**
**Žanras: riedučiai**
**Pardavinėjamas: nuo 2002 rugpjūčio 2**

**Turbūt visi žaidėte, na, bent jau girdėjote Tony Hawks Pro Skater arba Dave Mirra Freestyle BMX. Noriu pristatyti Agresive Inline — dar vieną panašų žaidimą PS2 konsolei.**

### Pradžia

Vos įsijungus žaidimą, rodomas įdomus ir juokingas įvadinis filmukas apie žymius riedutininkus. Filmukas taip pat pristato kūrėjus ir leidėjus — Z-Axis ir Acclaim. Galima sakyti, kad Agresive Inline yra Dave Mirra Freestyle BMX pusbrolis: abu sukūrė Z-Axis. Kaip sakiau, šiuos žaidimus sieja giminystės ryšiai, todėl jie panašūs. Beveik nesiskiria ir meniu. Meniu siūlo rinktis iš šešių opcijų: karjerą, laisvą pasivažinėjimą, žaidimą dviese, pasivažinėjimą skaičiuojant laiką, parko kūrimą ir žaidimo opcijas.

### Naujienos

Pirmoji naujiena: pasirinkus karjerą, svarbiausias parametras — ne laikas, o vadinamasis Juice Meter (Sulčių metras:)). Jam prisipildžius, jūsų žaidėjas greičiau važiuos ir, aišku, aukščiau šoks (tai lemia jūsų atliekami triukai). Nenorite atlikinėti triukų, vadinasi, Juice Meter atiduos paskutinį kvapą :). Bet nenusiminkite: davę kompiuteriui išpirką, vėl pradėsite žaisti ten, kur baigėte. Aišku, turėsite mažiau taškų, todėl galėsite ilgiau važinėtis trasomis (ne taip, kaip ankstesniuose žaidimuose).

Antroji naujiena — Action Button. Jį paspaudus, lengva atlikti visokio plauko triukus: suktis ant vamzdžių (ir horizontalių, ir vertikalių), šnekėtis su pagalbos prašančiais žmonėmis, kabintis už visų judančių objektų ir pan. Man šios naujienos pravertė, ir ne kartą.

### Apie žaidimą

Agresive Inline garsas tikrai įspūdingas. Girdėti ne tik žmonių balsai, bet ir foniniai garsai: burzgia mašinos, įvairiomis kelio dangomis čiuožia riedučiai. Šio žaidimo privalumas — puiki muzika. Klausomės roko grupės P.O.D. ir panašios muzikos.

Neverta pamiršti ir grafikos. Žaidimo aplinkos gražios ir įdomios (jos nėra tobulos, bet pagirti verta), lygių dydis neįtikėtinas. Lygio pradžioje dar orientuojiesi, bet paslėptais raktais atsirakęs užrakintas teritorijas jau gali pasimesti :). Dideli lygiai, vadinasi, bus daug užduočių: vienas lygis paprastai pateikia 30–60 užduočių. Dažniausiai per tam tikrą laiką reikia surinkti tam tikrą sumą taškų.

Taškai skiriami už įvairius triukus: kūliavirsčius ore, sugriebimus, čiuožimą vamzdžiais ir pan. — triukų tikrai netrūksta. Man labiausiai patinka čiuožti: taip greičiausiai galima pelnyti daugiausiai taškų :).

### Apibendrinimas

Baigdamas norėčiau padėkoti Z-Axis už puikų žaidimą, kurį mieliems kaitytojams primygtinai siūlau išbandyti. Nusivilsite, Agresive Inline greitai tikrai nepabos.

| | | |
|---|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** | O! Šis tas naujo | 9 |
| **Siužetas** | Įprastas | 8 |
| **Grafika** | Beveik tobula, beveik... | 9 |
| **Garsas** | Smagios melodijos | 9 |
| **Valdymas** | Įdomus, bet senstelėjęs | 9 |

**Išvada:** tie, kas mėgsta tokios rūšies žaidimus, pamėgs ir Agresive Inline.

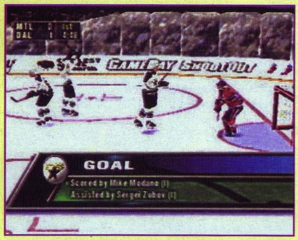
Galutinis balas **9** Inline

Julius A.

# NHL Face Off 98

## Ledo ritulys — ne futbolas, ne krepšinis ir ne moterų žaidimas

**Kūrėjas: Killer Game**
**Leidėjas: SCE**
**Žanras: ledo ritulio simuliatorius**
**Parduodamas: nuo 1997 m. rugsėjo 1**




### Pirmasis įspūdis

Filmukas neblogas, matyti, kad kūrėjai stengėsi. Filmuko medžiaga — filmuotos rungtynės. Patiko ir tai, kad čia yra visos 28 komandos, netgi Pitsburgo „Pinguins“ su Dainiumi Zubriumi. Žaidžiant šį žaidimą, ir save galima susikurti. Kita vertus, idealiausia šio žaidimo dalis — filmukas.

### Įdomumas

Įdomu pažiūrėti, kaip Dainius Zubrius iš Pitsburgo „Pinguins“ kovoja su Dariumi Kasparaičiu iš Filadelfijos „Flyers“. Vienas kėlinys trunka penkias minutes. Ledo ritulio varžybas sudaro ne du kėliniai kaip futbolo ir ne keturi kaip krepšinio, o trys. Kai rungtynės baigiasi lygiosiomis, reikia žaisti pratęsimą. Žaidimą stabdo daug kas: pražangos, baudos... Pertrauka trunka tol, kol vėl užsinori žaisti. Įdomu, kad prieš varžybas grojami komandų himnai.

### Grafika

Žaidėjų išvaizda neideali, bet patenkinama. Veido nematyti, bet aprangą įžiūrėti įmanoma. Arena nuostabi, aiškiai matyti užrašai. Tai komandų herbai, pavadinimai. Rodos, viskas sviestu patepta, taigi kyla klausimas, ar 98–aisiais buvo galima sukurti tobulą žaidimą? Aišku, ne. Šio žaidimo „siaubas“ — žiūrovai. Ar juos galima pavadinti žiūrovais? Tai pasvirusi kartono iškarpa, aptaškyta spalvotais dažais. Džiugina tik tai, kad kartone blykčioja šviesytės, vadinamosios fotografijos. Besidomintieji ledo ritulių pamatys, kad viskas kaip virtualiajame pasaulyje. Deja, sakau „kaip“ :-(. Atrodo, jog teisėjų yra visur: vos stumtelėjus, skiriama bauda.

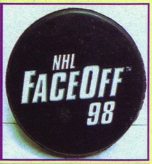
### Garsas

Dažniausias girdimas garsas — komandų himnai. Žaidžiant aiškiai girdėti, kaip žiūrovai palaiko arba peikia. Lankantis meniu, girdėti linksmos, bet trumpos dainelės. Mėgstantiems garsą, patarčiau prisitildyti: žiūrovai šūkauja kaip pašėlę. Beje, žiūrovai reaguoja į menkiausią klaidą. Pavyzdžiui, paslydus kuriam nors žaidėjui, tos komandos sirgaliai ima ūžti.

### Valdymas

Ar galima kalbėti apie valdymą, kai nespėji nieko suvokti? Žaidėjai lekia 60 km/h greičiu. Dalyvavau 11–koje varžybų. Supratau štai ką: taktika! Žaidi, ir tiek.

Žaidimas patiks nebent tiems, kas domisi ledo rituliu. Kiti nieko nesupras.



| | |
|---|---|
| **Pirmasis įspūdis** — Filmukas — dar ne žaidimas | 9 |
| **Įdomumas** — Kovos primena boksą | 10 |
| **Grafika** — Turint omenyje 97–uosius, gera | 8 |
| **Garsas** — Kaip pritildyti? | 4 |
| **Valdymas** — Žaidžiu, ir tiek... | 2 |

**Išvada:** vis dėlto 97–ųjų žaidimai nebuvo blogi

Galutinis balas **8** Hockey

Sneikas

# Final Fa

## RPG perlas

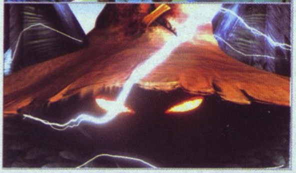
**Kūrėjas: Squaresoft**
**Leidėjas: Squaresoft**
**Žanras: RPG**
**Pardavinėjamas: nuo 2001 vasario 16**

**Kol neišbandžiau Final Fantasy IX (toliau — FF IX), nebuvau RPG gerbėjas. Kaip ir daugelis žaidėjų, naudoju „ne visai originalius“ CD. Tokiu atveju žaidimo kainą lemia tai, kiek CD jį sudaro. FF IX sudaro 4 diskai, taigi mintis jį (Fantaziją) įsigyti ilgai man apskritai nekilo. Be reikalo...**

### Siužetas

Veiksmas vyksta GAJOS pasaulyje. Iš pradžių sužinome, kad Tantaluzo vagių gauja, kuriai priklauso pagrindinis veikėjas Zidane, į paprastą panašiu skraidančiu laivu skrenda į Aleksandriją. Gauja, vaidindama spektaklį „Noriu būti tavo kanarėlė“, ketina pagrobti gražuolę princesę Garnet (žaidžiant bus vadinama ir Dagger). Princesė pagrobėjams pernelyg nesipriešina: niekdariai planuoja nugabenti ją į Lindblumą, kurį valdo Garnet dėdė Sidas. Jam princesė galėtų papasakoti apie piktus savo motinos karalienės Brahnės karo kėslus. Viskas taip ir prasideda: Tantaluso gauja, princesė, jos sargybinis Steineris ir atsitiktinai į orlaivį patekęs 10–metis magas Vivi pabėga iš Aleksandrijos.

Viena iš siužeto ypatybių — netikėtumai. Būsite Zidano ir Dagger meilės liudininkais, džiaugsitės, kad vagis Zidanas pagaliau tapo kitais besirūpinančiu herojumi. Be to, į jūsų pusę stos dar keli veikėjai.



# ntasy IX

### Veikėjai

Vykstant mūšiui galima išnaudoti daugiausiai 4 veikėjus. Iš viso yra (neskaitant atsitiktinių pagalbininkų) 8 veikėjai:

Zidanas — šešiolikmetis vagis, pagrindinis herojus. Puikiai valdo durklą, ypač stiprus, apimtas transo būsenos (transo rodiklis pildosi, priešui jums pakenkus). Be to, Zidanas — blondinas, turi uodegą.

Dagger — šešiolikmetė princesė Garnet. Jai paklūsta Baltoji (sauganti ir gydanti) magija, mergina gali iškviesti eidolonus — milžiniškas pabaisas. Štai keletas iš jų: drakonų karalius Bahamutas, Ifritas, griaustinio dievas Ramuh.

Vivi — dešimtmetis žemaūgis juodasis magas su skrybėle.

Steineris — vyresnis nei trisdešimties metų riteris. Puikiai valdo kardą, jam paklūsta kardo magija.

Frėja — drakonų riterė. Puikiai valdo ietį, jai paklūsta magija. Frėja visuomet vilki apsiaustą, nes Burmecijoje nuolat lyja.

Amarantas — raudonplaukis milžinas. Švaistosi kumščiais, į priešus mėto įvairius daiktus.

Eiko — šešiametė baltoji magė, mokanti iškviesti eidolonus. Mano esanti suaugusi, bando suvilioti Zidaną. Eiko plaukai violetiniai, ji turi ragučius, kuriais bendrauja su eidolonais.

Quina — gurmanė, mėlynoji magė, greitai išmokstanti atlikti prarytų priešų veiksmus.

### Pagrindiniai priešai

Karalienė Brahnė — Dagger (Garnet) motina, apsėsta noro viską užkariauti.

Kudža — gražus ir galingas magas, tiekiantis Brahnei ginklus, finalo bosas.

Dabar norėčiau trumpai aptarti mini žaidimus — jų žaidimas siūlo išties daug. Sutikę paukštį Čokobo, visame pasaulyje galite ieškoti paslėptų lobių (galite rasti YPAČ gerų daiktų ir ginklų). Padedami Quina, pelkėse galite gaudyti varles (99 varlės — ypatingas prizas). Būdami Treno mieste, dalyvaukite aukcionuose, pavyzdžiui, šokinėkite per virvę (už 1000 šuolių — ypatingas prizas). Tetra Master — tai savitas kortų žaidimas. Iš viso yra 100 kortų rūšių! Beje, paminėjau tikrai ne viską...

**Pirmasis įspūdis** — 10
Tavęs nežaidęs, daug praradau!

**Siužetas** — 10
Galėčiau parašyti 2 tomų knygą

**Grafika** — 9
Viskas, išskyrus mūšio aplinką, džiugina akį

**Garsas** — 7
Ta mūšių muzika...

**Valdymas** — 9
Patogus meniu, lengva valdyti

**Išvada:** geriausias PSOne žaidimas, kurį teko žaisti. Jei ne prakeiktas 2-as CD, žaidimą būčiau baigęs ir 2-ą kartą.

**Galutinis balas 10**
Fantasy

Balius

# MTW Snowboarding

**Įspūdingų pasivažinėjimų snieglente nepamiršite visą gyvenimą.**

**Kūrėjas: Radical ent.**
**Leidėjas: THQ**
**Žanras: ekstremalus sportas**
**Pardavinėjamas: nuo 1999 m. gruodžio 10**

**Įsivaizduokite: pašokę nuo tramplino, pakimbate ore. Atrodo, tuoj pasieksite dangų, tik staiga milžinišku greičiu lekiate žemyn ir atlikinėjate įvairiausius triukus. Puiku, ar ne?!**

### Grafika

Grafika nebloga, viskas detalu. Čiuoždami pastebėsite, kad sniegas šlaistosi į šonus. Gražiausi vaizdai akis džiugina šokant nuo kalno. Čiuožiant turėklais arba medžių kamienais ima atrodyti, kad snieglentė dega (gali būti, kad, pabrūžinus snieglentę į turėklus ar medį, ji tikrai užsidega, o užgęsta tik tada, kai nusileidžiame ant sniego:)).

### Valdymas

Valdyti pasirinktą personažą nesunku, bet žaisti reikia susikaupusiam: nespėji atlikti kokio nors triuko, BUMT, ir taškų nėra.

Norėtųsi pagirti kameros darbą: kur sportininkas, ten ir kamera. Visada žinosite, kada reikia nusileisti.

Triukus atlikinėti gana lengva. Užtenka pašokti ir paspausti tam tikrą mygtukų kombinaciją.

### Garsas

Geriausias žaidimo elementas. MTV (Music Television) santrumpa daug ką pasako. Klausysitės Blink 182, Face to Face, H2O, Joy ir kitų grupių muzikos. Šių grupių melodijos tokios puikios, kad nukritę norėsite keltis ir kovoti toliau. Nusipirkę žaidimą, turėsite ir muzikos kompaktą.

### Trasos

Visos jos skirtingos ir erdvios. Iš viso yra penkios trasos: Amerika, N. Zelandija, Norvegija, Japonija ir Aliaska. Aliaską teks atsirakinti patiems. Šioje šalyje kalnai tokie, kad, neduok Dieve, gali į kosmosą išskristi. Yra galimybė susikurti savo trasą.

### Personažai

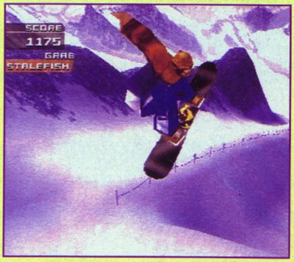
Iš viso yra 7 personažai (vieną reikia atsirakinti). Visi jie skiriasi: turi savus judesius, snieglentes, drabužius, rėmėjus ir t. t.

### Režimai

Iš viso žaidimas siūlo penkis režimus. Turnyrą sudaro lenktynės, taškų rinkimas, halfpipe, tada ir vėl lenktynės, šuoliai nuo milžiniškų kalnų ir taškų rinkimas Aliaskoje. Treniruojantis galima rasti slaptų vietų ir tobulinti savo judesius. Pasirinkusieji kvalifikaciją, kad galėtų dalyvauti turnyre, turės surinkti tam tikrą sumą taškų. Vienas prieš kitą — draugas prieš draugą... arba priešą :). Taip pat galima kurti trasą.

### Galimybės

Galimybių ne per daugiausiai: kuri savo trasą, dalyvauji turnyre, atsirakini tik vieną trasą ir vieną žaidėją. Daugiau nieko. Šiek tiek apmaudu. Bet įspūdingi šuoliai... Jie tiesiog nepakartojami.




**Pirmasis įspūdis** — 9
Nejaugi skrisime?!

**Įdomumas** — 8
Žaidimas sukausto

**Grafika** — 8
Kalnai

**Garsas** — 10
MTV

**Valdymas** — 8
Galima priprasti

**Išvada:** skraidykite ir klausykitės geros muzikos!

**Galutinis balas 8**
MTV

Skraiduolis Romas

# Jau aprašyti žaidimai

**Ps2**

Commandos 2
MX 2002
Medal of Honor Frontline
Dropship
F1 2002
Wipeout Fusion
Tekken 4
Virtua Fighter 4
Jak and Daxter
Star wars super bombad racing
Star Wars starfighter
Star wars jedi starfighter
Star wars: racer revenge
Soul reaver 2
State of Emergency
Maximo
GTAIII
Devil may cry
Silent Hill 2
Final Fantasy X
Gran Turismo 3
Metal Gear Solid 2

**Ps**

Tales of destiny 2
The italian job
Monster Inc.
Fifa 2002
Rollcage stage 2
Taxi 2
Tony hawk's pro skater
Medal Of Honor
Medal Of honor Underground
Martian gothic
Hogs of war
Sim Theme Park
NBA Live 2002
Batman: Gotham City Racing
VIP
Syphon Filter 3
Eagle One: Harrier Attack
KnockOut Kings 2001
Ducati World Racing Challenge
Harry Potter
Aladin in Nasira's Revenge
Colony Wars: Red Sun
Alone in the Dark: The New Nightmare
Speedball 2100
Dragon Warrior 7
Hoshigami
Colin McRae rally 2
Delta force urban warfare
Beatmania 5th mix
Spider-Man
F1 2001
F1 2000
Valkyrie Profile
Music 2000
Lilo ir Stic
Dino Crisis
Front Mission 3
Future Cop
The Emperors New Groove
Nascar Thunder 2002
C-12
Star wars: Dark Force
Star wars: The Phantom Menace
Star wars: Demolition
Star wars: Racer Revenge
Star wars: Jedi Power battles
WWF Smackdown!
Twisted Metal 4
Dragon Ball Z
US Racer
RAGEball
Smash Court Tennis
Soul Reaver
Tenchu 2
Millennium Soldier Expendable
X-Men Mutant Academy 2
Peter Pan
Nascar Thunder 2002
Quake II
Apocalypse
Rainbow Six Lone Wolf
A-Train
Super Cross Circuit
Nightmare Creatures II

# TOP 5

**Konkurso „4 — gerai, 5 — dar geriau" dalyvių Top 5.**

1. Legend of Dragoon — 108 tšk.
2. Rainbow Six — 99 tšk.
3. Iss Pro Evolution II — 84 tšk.
4. NFS: Porsche — 67 tšk.
5. Gran Turismo II — 47 tšk.

Legend of Dragoon (Pjovėjas)


**RUGSĖJO MĖNESĮ "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE PIRKITE PIGIAU!!!**

*Game Boy diskeliams -30%*
*PlayStation2 žaidimams -20%*
*PC žaidimams -30%*

**Personaliniai kompiuteriai**

| CELERON 300 | DURON 700 |
|---|---|
| integruota 3D | video S4, 3D |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 3.2 GB HDD | 20 GB HDD |
| FDD, klaviatūra | FDD, klaviatūra |
| pelė, padas pelei | pelė, padas pelei |
| KAINA 489,-Lt | KAINA 849,- Lt |

PAL
Kaina nuo 334,-Lt

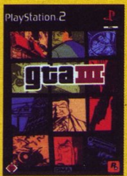
Kaina nuo 1099,- Lt

Gameboy Color
Kaina 389,-Lt

Gameboy Advance
Kaina 469,-Lt

Xbox
Kaina 1329,- Lt

Kaina nuo 199,- Lt



ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Prie "Pasimatymo")
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel./Fax.: 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį) http://www.baitukas.lt/

# D.U.K

**Norėčiau sužinoti, ar jūsų žurnalas dar kiek nors pastorės. Jei taip, kada tai bus?**
Artimiausiu ne tik žurnalas pastorės, bet ir naujų priedų atsiras.

**Ar greitai pasirodys Syphon Filter 4?**
Matyt, dar negreitai: jei žaidimas ir kuriamas, kūrėjai apie jį nieko nepasakoja.

**Kodėl reklamuojate „Game.Exe" — jis turėtų būti jūsų konkurentas?**
Turėtumėte pastebėti, kad „Game.Exe" puslapiuose jau seniai nebeliko Playstation skilties. „Game.Exe" skirtas tik PC gerbėjams. Beje, jis taip pat reklamuoja „VA Playstation".

**Kokie PSOne žaidimai turi Dolby garso funkciją? Aš težinau Allien Resurection ir Mission Impossible.**
Apie 80 procentų naujesnių PSOne žaidimų turi Dolby garso funkciją.

**Ar yra belaidis PS2 pultas?**
Yra keli belaidžiai PS2 pultų modeliai. Daugiau informacijos apie juos ieškokite kitame numeryje.

**Kurie PSOne žaidimai panašūs į Quake II?**
PSOne neturi galimybių, leidžiančių kurti skirtingas pirmojo asmens šaudykles. Iš esmės daugelis jų yra panašios į Quake II. Kelias išvardinsiu: Medal of Honor, James Bond, Alien Resurection ir pan.

**Kiek kainuoja žurnalo prenumerata metams?**
4,9 Lt. x 12 = 58,8 Lt.

**Kurį žaidimą man pirkti — Grand Theft Auto 3 ar Medal Of Honor Frontline?**
Tiksliai patarti negalime: šie žaidimai labai skirtingi. Jei nori išties geros šaudyklės pirmojo asmens akimis, tarnausiančios tau maždaug mėnesį, o vėliau galbūt ir atsibosiančios, rinkis MOHF. GTA 3 — ilgesnis žaidimas, kuriame yra smurto ir kitokio chuliganizmo elementų, tačiau jis nėra toks rimtas kaip Frontline.

**Kodėl, pavyzdžiui, piratinį Devil May Cry CD sudaro 3 diskai, o originalų — vienas?**
Beveik visi originalūs PS2 diskai yra DVD formato: tokiame diske telpa kur kas daugiau informacijos nei CD. Piratiniai žaidimai beveik visada rašomi į CD, todėl diskų daugiau. Be to, kartais ištrinami filmukai ir kitos „vietą taupan-

## Kitame Numeryje:

- Time Spliters 2 (PS2)
- Baldurs Gate (PS2)
- Brute Force (Xbox)
- Videožaidimų Istorija
- Planet of the Apes (PS)
- Belaidžiai valdymo pulteliai

## VA Sveiki VA

Sveiki, sulaukę „naujojo sezono". Nežinome, kaip turėtume elgtos — ar sveikinti jus, ar guosti. Vis dėlto pasidžiaugti turime kuo: turint omenyje videožaidimus, šis sezonas žada būti išties dosnus ir be galo įdomus. Daugelis kūrėjų, gal kiek pritilę vasarą, vėl dirba visomis jėgomis. Žadama daug naujų žaidimų, tęsinių ir perdirbinių. „Pasiduoti" nenori netgi pirmasis Playstation, taigi apie PS2 (visas naujų rugsėjo žaidimų sąrašas netilpo) nė kalbėti neverta. Džiugu, videožaidimai Lietuvoje vis labiau populiarėja (užmeskite akį į neseniai vykusios konferencijos aprašymą). Žodžiu, tikrai bus apie ką jums skaityti, o mums rašyti. Norėdami viską apžvelgti, stengsimės, kad žurnalas nors šiek tiek pastorėtų, kad pasirodytų vienas kitas priedas. Dar kartą dėkojame už jūsų laiškus, kurių nekantriai laukiame.
Iki greitų susitikimų :).

## Žaidimų išleidimo datos

### PSone

| | |
|---|---|
| CUBIX: Robots for Everyone | 06/09/02 |
| Klonoa Beach Volley | 18/09/02 |
| Austin Powers Pinball | 09/02 |
| Gallarians Value | 09/02 |
| Spec Ops - Airborne Division | 09/02 |

### PS 2

| | |
|---|---|
| Commandos 2: Men of Courage | 06/09/02 |
| Conflict : Desert Storm | 06/09/02 |
| Crashed | 06/09/02 |
| Dino Stalker | 06/09/02 |
| Gumball 3000 | 06/09/02 |
| Stunt Man | 06/09/02 |
| Turok Evolution | 06/09/02 |
| Street Hoops | 13/09/02 |
| Transworld Surf | 13/09/02 |
| Way of the Samurai | 13/09/02 |
| Open Kart | 15/09/02 |
| The Simpsons Skateboarding | 16/09/02 |
| Fire Blade | 18/09/02 |
| Tekken IV | 18/09/02 |
| Madden NFL 2003 | 19/09/02 |
| Eggo Mania | 25/09/02 |
| F355 Challenge | 25/09/02 |

**NR. 8 • NR. 8 • NR. 8**

## VA skaitytojo kuponas

**Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p. d. 2023, LT–3000 Kaunas. Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.**

Mano klausimas redakcijai: ______________________________

NR. 8

Mano skelbimas: ______________________________

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ______________________________

**Norėčiau, kad žurnale būtų skirta daugiau vietos konsolių aksesuarams:**

☐ **Taip** ☐ **Ne** ☐ **Man nesvarbu**